PC ŽAIDIMAS

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

SUPER KONKURSAS



NR. '01 (08)
KAINA 8.99 LT

PRENUMERUOK
TIK UŽ 6.99 LT

STAR WARS
KNIGHTS
OLD REPUBLIC

2003 metų geriausieji:

Silent Storm | Halo | Need for Speed: Underground
GTA: Vice City | Blitzkrieg | XIII
Warcraft III: Frozen Throne | Tron 2.0

ISSN 1648-6854 2004 SAUSIS





Pakeisk įvaizdį!



Žiemos simbolis?

Atsakymų variantai:
a) Šaltis
b) Ledas
c) Sniegas

SMS žinutės kaina 1 litas. Siunčiant daugiau šansai didėja.

Atsakyk į klausimą teisingai ir laimėk spalvotąjį MOTOROLA C450!!! Siųsk atsakymą trumpuoju numeriu 1656 prieš tai įrašęs žodį Žiema (PVZ.: Žiema a). Žaidimas tęsis iki Vasario 15 d. Rezultatai – www.vero.lt Paslaugas teikia UAB VEROZONA





Skambėk kitaip!

MELO 77911 B.Gaudio & B.Crewe - Carlsberg
MELO 77811 Pink - Most Girls
MELO 77511 Madonna - Papa Don't Preach
MELO 77411 Madonna - Holiday
MELO 77311 Madonna - Don't Cry For Me Argentina
MELO 77211 Kylie Minogue - Spinning Around
MELO 77111 Kylie Minogue - Your Disco Needs You
MELO 77011 Kylie Minogue - Celebrate
MELO 76711 Jennifer Lopez - Waiting For Tonight
MELO 76611 Jennifer Lopez - Play
MELO 76511 Jennifer Lopez - Let's Get Loud
MELO 76411 Jennifer Lopez - I'm Glad
MELO 76311 Jennifer Lopez - If You Had My Love
MELO 76211 Jennifer Lopez - Feeling So Good
MELO 76111 Britney Spears - Stronger
MELO 75611 Nelly feat. Justin Timberlake - Work It
MELO 75511 Justin Timberlake - Where Is The Love
MELO 75411 Christina Aguilera - Lady Marmalade
MELO 75311 Christina Aguilera - Genie In A Bottle
MELO 75211 Avril Lavigne - Mobile
MELO 75111 Christina Aguilera - Beautiful
MELO 75011 Justin Timberlake - Rock Your Body
MELO 74911 Shakira - Objection Tango
MELO 74811 Pink - Just Like A Pill
MELO 74711 Pink - Feel Good Time
MELO 74611 Pink - Family Portrait
MELO 74511 Eminem - The Way I Am
MELO 74411 Eminem - Superman
MELO 74311 Eminem - Cleaning Out My Closet
MELO 74211 Eminem - 8 Mile
MELO 73911 Toni Braxton feat. Loon - Hit the Freeway
MELO 73811 Tiziano Ferro - Rossa Relativo
MELO 73711 Robbie Williams - Feel
MELO 73611 N'Sync - It's gonna be me
MELO 73511 Nick Carter - Cry For You
MELO 73411 Nelly Furtado - I am Like a Bird
MELO 73311 Nelly Furtado - On The Radio
MELO 71811 Zas - Zas myli kina
MELO 71711 Taja - Angelas Baltas
MELO 71611 Skliautai - Vaikinai ir merginos
MELO 71511 Skamp - Musu dienos kaip svente
MELO 71411 Pikaso - Mano Lova
MELO 71311 Neda - Pasaka
MELO 71211 Neda - Musu meile
MELO 71111 Naktines Per. - Sukasi ratu
MELO 71011 Naktines Per. - As jauciuosi taip keistai
MELO 70911 Naktines Per. - I'm so in love
MELO 72411 Tatu - 30 minut
MELO 72311 Tatu - All The Things She Said
MELO 72211 Tatu - Not Gonna Get Us
MELO 72111 Mumij Trollj - Morskaja Kapusta
MELO 72011 Mumij Trollj - Po ljubvi
MELO 71911 Mumij Trolj - Stekla
MELO 62811 Tatu - Prostie dvizhenija
MELO 62711 Postoi parovoz
MELO 62611 Nu pogodi
MELO 62511 Mi rozhdeni, chtob skazku sdelatj bilju

Nustebink draugą!

Norėdami nustebinti draugą, siųskite žinutę numeriu 1654 parašydami logotipo arba melodijos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą. Pvz.: logo 12345 69912345



Norėdami pasinaudoti **Vero.lt** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.
Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus n epamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).
Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonentams. Paslaugas teikia UAB "Verozona".

1654

www.vero.lt

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Nors jau spėjome įsibėgėti 2004-aisiais, visus sveikiname su (praėjusiais) naujaisiais! Skubame pristatyti jums pirmąjį, naujametinį „PC Klubo" numerį.

Ko gero, tikėjotės pirmame metų numeryje išvysti praėjusių metų apžvalgas ar apdovanojimus. Būtent tai mes ir paruošėme – didžioji šio „PC Klubo" dalis skirta 2003-ųjų geriausiems ir visaip kitaip ypatingiems žaidimams. Tiesa, dėl smarkiai padidėjusios pagrindinės temos, teko „apkarpyti" kitas žurnalo dalis. Laikinai, iki kito numerio, iš akiračio pasitraukė „Preview" bei „Pocket" klubai.

Džiugu, kad šį kartą turime kiek platesnį skaitytojų skyrelį. Dėkojame Colleriui, už išsamų laišką, bei kitiems skaitytojams, už klausimus. Laukiame dar daugiau kuponų ir laiškų!

2004-ieji metai, rodos, bus labai intensyvūs ir įdomūs žaidimų pasauliui. Galbūt, pagaliau pasirodys dar nuo pernai laukti didieji žaidimai „Doom III", „Half Life 2", „Thief III", „Deus Ex 2"? Pastarosiomis dienomis labai suaktyvėjo naujų žaidimų anonsų ir detalių pristatymai. Tikrai sulauksime trečiojo „Hitmano", naujos GTA serijos, antrosios „Mafijos" dalies, antrųjų „Simsų", ketvirtosios „Civilizacijos" bei trečiojo „Driver" pasivažinėjimo. Netgi seniai pamirštas „Duke Nukem Forever" vėl iškišo nosį į viešumą ir paskelbė, kad, galbūt, spės pasirodyti iki metų pabaigos! Hmm, galbūt iš tiesų paaiškės, kad žaidimo pavadinimas nereiškia jo laukimo laiko :).

Šie metai turėtų nustebinti ne tik tęsiniais, bet ir originaliais projektais. Laukiam – nesulaukiam rusų šedevro „S.T.A.L.K.E.R", taip pat techninio stebukliuko „Far Cry", „Battlefield" stiliaus kovų „Žvaigždžių karų" visatoje „Star Wars: Battlefront" ir kitų nepaprastų darbų. Žodžiu, nusimato tikrai daug darbo mums ir pasiskaitymų jums :) Likite su mumis. Iki greitų!

REZIDENTAS

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Naujienų redaktorius Ričardas Jaščemskas
Stilistė Laura Barzdaitienė
Dizaineris–maketuotojas Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Žygimantas Kudirka, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Martynas Latušinskas, Aivaras Isajevas, Adomas Pūras, Jolita Bakanaitė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 8.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338042,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

CD TURINYS

!Dėmesio! Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

!Dėmesio! Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

Žaidimai
- BS Hacker - Replay
- Sonic Adventure DX
- Squad Assault - West Front
- WWII: Pacific Heroes
- Postal 2: share the pain

Shareware
- Bouncy Ball Challenge
- CubIQ v1.3
- Deimos Rising v1.0.2
- Hellhog XP v1.3

Video
- Firestarter
- Game Tycoon
- Hitman 3
- Painkiller

Trash
- Deus Ex: Invisible War
- Judge Dredd vs. Judge Death
- nVidia Detonator for Win9x
- nVidia Detonator for WinXP/2000



SKAITYTOJO LAIŠKAS

Sveikas „PC Klube",
„PC Klubas" : Sveikas, Colleri.

Skaitau jūsų žurnalą nuo 1 numerio ir labai džiugu, kad toks žurnalas egzistuoja. Tačiau pastebėjau keletą rimtų klaidų, kurių neištaisėte nuo pirmo numerio. Taigi, pradedu.

NPC: Varyk!

Pirma jūsų klaida — plakatų nebuvimas. Patikėkite, tai labai svarbu.

NPC: Mes tikrai nemanėme, kad plakatai jums taip reikalingi, tačiau redakciją užplūstantys pageidavimų laiškai ir kuponai tik patvirtina tavo nuomonę. Padarysim viską, ką galim, ir netrukus „PC Klubas" išeis su priedu t.y. plakatu, kurio jūs taip trokštate.

Antra, man labai patiko naujo skyrelio — „klasika", atidarymas. Tačiau labai nustebau, kai penktam numeryje pamačiau, jog skyrelis pasikeitė. Manau, kad geriau normaliai ir išsamiai aprašyti vieną žaidimą. Tai rodo ir NPC 5 „PC Klubo" numeryje parašyti žodžiai apie žaidimą „Diablo II". Jis rašė: „Deja, vietos stoka verčia baigti pagyras žaidimui". Tačiau kitame puslapyje pamačiau idėtą „Tomb Raider" dalį, kuri be paveiksliukų išeitų niekšingai trumpa. Tad, kam naudoti visą puslapį tokiai recenzijai, jei galima jame išspausdinti išsamų vieno žaidimo aprašymą? Jei tokio giganto, kaip „Fallout", recenzijai skirtumėte tiek vietos, kiek dabar, manau, geriau iš viso nerašyti, nes kokia tai būtų recenzija? Beje, „klasikoje" turėtumėte sugrąžinti vertinimo sistemą.

NPC: „Klasikos" skyrelis bus kintantis: kartais rašysime kelias trumpesnes recenzijas, kartais vieną ilgesnę. Apie tavo minėtąjį „Fallout", šiame numeryje kaip tik rašė Nixie. Jos kūrybinio polėkio mes neapribojome ir skyrėme tiek vietos, kiek ji norėjo. Grąžinome ir vertinimą :).

Na ir paskutinė, tačiau, mano nuomone, didžiausia klaida yra demo versijų aprašymas. Neretai, kai išleidžiamas jūsų žurnalas, ne tik piratinė, bet ir pilna versija jau būna pasirodžiusios. Tad kam be reikalo naudoti žurnalo vietą, jei kitame numeryje gali būti visa žaidimo recenzija? Taigi, manau, kad šią žurnalo vietą rastumėte kuo pakeisti.
Taip pat, mano nuomone, nereikalingos filmų recenzijos. Jei filmas neblogas, — jis ir taip daug reklamuojamas, o vienas puslapis jūsų žurnale apie jį nieko naujo nepasako. Taigi, atsilaisvintų dar vienas puslapis svarbiausiems dalykams.

NPC: Būtent todėl mes ir aprašome demonstracines versijas, kad žaidėjas, nuvykęs į parduotuvę pirkti žaidimo, kurio recenzija pasirodys tik po mėnesio, jau žinotų pradinę mūsų nuomonę (jei perkate žurnalą, vadinasi – daugiau ar mažiau ji jums rūpi).
Rezidentas: na, kas liečia filmus... Jei pastebėjote, paminime tik tuos darbus, kurie susiję su žaidimais. Žaidimų ir filmų žanrai kuo toliau, tuo labiau susimaišo, tad ir filmams verta skirti nors šiek tiek dėmesio. Be abejo, apie juos kalbama daug kur, tačiau sutikite, kad niekur nepaminima, kaip konkretus filmas susietas su žaidimu ir atvirkščiai.

Beje, galite laužyti demo CD kanonus ir į savo CD nebedėti „shareware" žaidimų, nes jų beveik niekas nebando. Vietoje „shareware" žaidimų, geriau idėkite kokią naudingą programą. Tai tiek kritikos šį kartą.

NPC: „Shareware" žaidimus mes tiesiog dievinam ir kritiškos nuomonės jų atžvilgiu sulaukėme nedaug. Jei skaitytojai, rašydami laiškus ar pildydami kuponus, nuspręs, kad mūsų diske nėra vietos „shareware" žadimams, jie bus „iškraustyti".

Taip pat norėčiau jus pasveikinti švenčių proga ir paprašyti jūsų žurnalo paslaugos. Taigi, į tą sutaupytą vietą (demo aprašymų ir filmų apžvalgų panaikinimas) galėtumėte įdėti pilną žaidimo perėjimą. Jei žaidimas per ilgas, galėtumėte perėjimą pratęsti kitame numeryje, arba pasielgti kaip žurnalas „VA PlayStation" ir įdėti žaidimo perėjimų knygelę (vieną mėnesį plakatas, kitą — knygelė). Aš norėčiau, kad įdėtumėte „Icewind Dale II" žaidimo perėjimą, nes, manau, kad jis tikrai daug kam padėtų. Dabar jūs aprašote tik naujų žaidimų perėjimus.

Rezidentas: Šioje vietoje negalime su tavim sutikti. Tikrai dedame ne tik naujus perėjimus (pvz. „Splinter Cell"), tačiau ir tuos, kurių daugiausia prašo kuponuose. Pavyzdžiui, tavo minėto „Icewind Dale II" dar niekas iki šiol neprašė.
NPC: Be to, „PC Klubas" — dar visai „jaunas" žurnalas, ir mes tikimės, kad jam viskas priešakyje. Nebijokite ir išsakykite savo nuomonę apie mus, o mes pasistengsime padaryti viską, kad žurnalas kiek įmanoma geriau atitiktų visų jūsų poreikius.

Colleris

DUK

Kada bus išleistas „Driver 3"?
Rolandas, Nemenčinė
Dar nepaskelbta tiksli „Driv3r" (toks būsimojo žaidimo pavadinimas) išleidimo data, tačiau jis turėtų pasirodyti antroje šių metų pusėje.

Kur dingo forumas? Kada jis vėl veiks?
Simonas, Rumšiškės
Forumas buvo uždarytas dėl tam tikrų techninių kliūčių. Dabar dirbame, kad jį atnaujintume ir patobulintume. Artimiausiu metu planuojame forumą atgaivinti.

Ar yra 2-asis „Mafia" žaidimas?
Romas, Vilnius
„Mafia 2" jau patvirtintas ir šiuo metu prie jo dirba „Illusion Softworks". Deja, jokių detalių apie žaidimą ar jo pasirodymo datą dar nepaskelbta.

Kada pasirodys „Quake IV"?
Edvinas, Kretinga
Tikėkimės, šių metų pabaigoje. Deja, nuo tada, kai paskutinį kartą apie jį kalbėjome „PC Klubo" puslapiuose, jokių naujienų nėra.

Kaip vadinsis naujausias GTA žaidimas? Ar toks bus sukurtas?
Dovydas, Kaunas
Naujas GTA žaidimas tikrai bus sukurtas! „Take 2" užregistravo prekinį ženklą „GTA: San Andreas". Apie šį pavadinimą gandai sklandė gana seniai (jau yra užregistruotos ir interneto svetainės www.gtasanandreas.com ir www.grandtheftautosanandreas.com). Taip pat „Take 2" užregistravo ir pavadinimus „GTA 5" bei „GTA 6". „GTA 5" — alternatyvus, techninis „GTA: San Andreas" pavadinimas, o „GTA 6", reikia tikėtis, užregistruotas kaip tikro, įvykdysiančio serijoje revoliuciją, „GTA III" tęsinio pavadinimas. Na, o kol kas laukiame „San Andreas", kuris turėtų pasirodyti metų pabaigoje.

Ar pasirodys „Icewind Dale III"?
Andrius, Ukmergė
Deja, bet tikrai ne. „Black Isle Studios" paskelbė, kad nekurs nei „Baldur's Gate III", nei „Icewind Dale III".

Ar išleistas žaidimas „Getaway PC"?
Aurelijus, Alytus.
Ne, ir, tikriausiai, nebus.

Ar žinote apie žaidimą „Serious Sam 3"?
Mantas.
Žinome tik tiek, kad žaidimo kūrėjų „Croteam" vadovas Roman Ribaric patvirtino, jog trečiasis „Serious Sam" yra kuriamas. Daugiau jokių detalių kol kas nepaskelbta.

Ar galima siųsti neribotą kiekį „tiuninguotų" mašinų į NFSU konkursą? Ar yra panašių žaidimų į NFSU?
Mantas, Kaunas.
Į NFSU konkursą savo darbų galite siųsti tiek, kiek pageidaujate, jokių apribojimų nėra. Panašiausias žaidimas į NFSU yra „Street Legal Redline", pagrindinės lenktynės taip pat vyksta „Midnight Club II" žaidime, tik čia nėra „tiuningo". Greitai turėtų pasirodyti „The Fast and the Furious" žaidimas, sukurtas pagal filmą tuo pačiu pavadinimu.

Ar gali 1-ą kartą atsirasti pilna žaidimo versija?
Vilmantas, Kelmės raj.
„PC Klubo" CD? Praktiškai ne, nes tai yra labai brangu.

Kur įsigyti elitinio „geimerių" klubo kortelę?
Manfredas, Molėtų raj.
Planuojame jas vėl dalinti šį pavasarį, skaitykite „PC Klubą" ir visas naujienas sužinosite pirmieji.

Noriu pirkti vaizdo plokštę už 600-800 Lt. Kokią firmą, modelį, gamintoją rekomenduotumėte?
Valentinas, Vilnius.
Šios kainos „rėmuose" rekomenduotume kurią nors „ATI Radeon" plokštę, pavyzdžiui, „ATI / Saphire ATI Radeon 9600 Pro" arba „Radeon 9600 XT".



„COUNTER—STRIKE“ TURNYRAS KAUNE





Gruodžio viduryje kartu su nauja „Hyper Maxima“ Kaune buvo atidarytas naujas modernus interneto klubas „IMPRESS“. Klube yra 24 darbo vietos, iš kurių keturios skirtos paprastiems vartotojams, o likusios dvidešimt — žaidimų mėgėjams. Žaidimų kompiuteriai yra nauji ir galingi. „Counter-Strike“, „Warcraft III“, „Diablo“ ir kiti populiarūs žaidimai sukasi ant „Sonex Gvector“ sistemų (2,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB ATI Radeon 9600 Pro grafinė plokštė), tad mėgautis jais galima pilnu tempu. Kavinė išsiskiria savo interjeru, kurį kūrė neseniai susibūrusių architektų grupė: juodi pasidabruoti kompiuteriai įtvirtinti stelažuose virš galvų, priešais blizga 17 colių plokščias LG monitorius, po rankom — sidabrinė klaviatūra ir pelė, o lubose šviečia grubaus dizaino lemputė. Žodžiu, tikra kovinė aplinka.

Ypatingai kovine ji taps sausio 31-ąją – vasario 1 dienomis, mat, čia startuos „Counter Strike“ turnyras. Pasak organizatorių, šiame turnyre gali dalyvauti visi norintys, ir, žinoma, mokantys žaisti CS. Tiesa, iš jaunesnių nei 16 metų dalyvių bus prašoma tėvų kontaktinių telefono numerių. Organizatoriai žada pasirūpinti dalyviais: suderinus iš anksto, žaidėjai bus pasitinkami autobusų stotyje ir atvežami iki „Hyper Maximos“, turnyro dalyviai bus nemokamai maitinami restorane LIDO, bus suteikta nuolaida nakvynei viešbutyje. Taip pat žadama vakarinė programa viename iš Kauno klubų. Turnyrą bus galima stebėti ir per specialų didelį ekraną klubo apačioje.

Turnyras vyks tokia tvarka: dalyvaus komandos, į kurių sudėtį įeis penki žmonės, iš jų — 1 kapitonas, 4 žaidėjai. Dalyviai rungsis šiuose „Counter-Strike“ „map‘uose“: „aztec“, „cbble“, „dust2“, „inferno“, „nuke“, „train“ ir „clanmill“ (naujas, bet primirštas CS „map‘as“). Komandos kovos 24 raundų turnyruose, o nugalėtojai bus renkami „dvigubo minusavimo“ principu. Organizatoriai tikisi dalyvių antplūdžio ir rimtos kovos. Turnyre dalyvaus ir organizatorių komanda. Turnyro nugalėtojai bus apdovanoti piniginiais prizais: pirmosios vietos laimėtojai gaus 600 Lt bei specialią „Impress“ taurę, antrosios vietos — 400 Lt, o trečiosios — 200 Lt apdovanojimą.



Norint dalyvauti turnyre, registruotis galima nuo sausio 19 dienos interneto svetainėje http://klubas.impress.lt. Čia taip pat rasite išsamią informaciją apie turnyrą ir patį klubą. Taip pat bus galima registruotis ir turnyro dieną nuo 9 val. ryto. Turnyras startuos 11 val. Išankstinės registracijos kaina komandai — 100 Lt. Tiesa, registruojantis turnyro dieną mokestis didesnis – 120 Lt. Informacijos apie turnyrą galite ieškoti ir šiose interneto svetainėse: http://www.counter-strike.lt, http://www.gamezone.lt ir http://games.tele2internet.lt, taip pat sekite reklamą per „Power Hit Radio“ ir „AR TV“. Nuo šio turnyro priklausys ir tolimesnis žaidimų renginių planas, per du mėnesius vienas turnyras! Tikimės, entuziastų netrūks!

TAKE-TWO ĮSTOJO Į MILIJARDO DOLERIŲ KLUBĄ

Take-Two įstojo į milijardo dolerių klubą, pasiekę 1.04 milijardo dolerių pardavimų per dvylika mėnesių iki 2003 m. spalio 31 d. — 31 procentu daugiau nei praėjusiais metais.
Niujorke įsikūręs leidėjas taip pat patvirtino, kad sustiprino savo verslą trimis garsiais vardais — Rockstar Games (brangus, novatoriškas turinys), Gathering (vidutinio brangumo ir ne Rockstar aukščiausios kokybės produktai) ir Global Star (biudžetiniai pigūs žaidimai).
Rockstar 2004 m. taip pat planuoja išleisti prieštaringai vertinamo Manhunt Xbox ir PK versijas, kartu su Grand Theft Auto Game Boy Advance versija. GTA, žinoma, taip pat grįš į konsoles ir PK ekranus. Vice City bus išleistas kovo mėn. PS2 ir PK versijomis. Pagaliau iš Rockstar turime The Warriors (sukurto pagal to paties pavadinimo Paramount filmą), kurį planuojama išleisti trečiajame ketvirtyje.
Tuo tarpu Gathering matyt perims Destruction Derby Arenas leidybines pareigas, taip pat leidybinį Vietcong išplėtimo paketą Fist Alpha ir Vietcong: Purple Haze (žaidimas ir išplėtimas viename pakete).
Tarp kitų šiais metais Gathering planuojamų leidimų yra Hidden & Dangerous tęsinys (ar tai reiškia jau anonsuotą išplėtimo paketą, ar kitą tęsinį kol kas tikriausiai yra svarstoma), keletas naujų ypatybių Gathering platinimo sutartyse su Destineer Publishing ir Robotech bei Spy vs. Spy iš TDK Mediactive portfelio. Pranešime nebuvo paminėtas Mafia tęsinys ir Vietcong bei Hidden & Dangerous 2 konsolės prievadai — greitai tikimasi gauti oficialų patvirtinimą.
Global Star išleis Carve (Xbox), Motocross Mania 3, naują konolę Virtual Pool ir Army Men: Sarge's War (PS2, Xbox) drauge su Corvette (Xbox) bei UFC: Sudden Impact (PS2) iš TDK portfelio.
Galiausiai, Take-Two planuoja išleisti dar vieną žaidimą iš TDK portfelio — Star Trek: Shattered Universe PS2 ir Xbox — pirmajame ketvirtyje.

UK ATMETĖ IEŠKINĮ PRIEŠ GTA

Škotijos teismui kompiuterių konsultantas Mark Gallagher pateikė ieškinį prieš Rockstar North, Edinburge veikiantį GTA kūrėją. Gallagher tvirtina, kad 1993 m. gruodžio mėn. jis parašė prašymą dėl darbo DMA Design, kompanijoje, ilgainiui tapusioje Rockstar North. Pakviestas pokalbiui, Gallagher atsinešė žaidimo apie gaujų kovas dėl valdžios miesto gatvėse, Crime, Inc., kurį jis kūrė nuo 1991-ųjų iki 1993-ųjų, demonstracinę versiją. Gallagher teigia, kad DMA pasiliko diską, bet nedavė jam darbo. Po ketverių metų 1997-aisiais, DMA išleido pirmąjį Grand Theft Auto, kuriame, pasak Gallagher'io, panaudota daugybė Crime, Inc. elementų ir idėjų. Dabar jis nori 1,5 mln. svarų iš Rockstar už „autorinių teisių pažeidimą".
„Aš nesutinku su teiginiu, kad GTA komanda kažką apiplėšė", pasakė Brian Baglow. Baglow, dirbęs DMA beveik visus ketverius metus, kai buvo kuriamas pirmasis GTA, kategoriškai atmetė Gallagher'io kaltinimus. „Mes ilgai velniškai sunkiai dirbome prie to žaidimo ir pagaliau sukūrėme tai, kuo, manau, visi didžiuojamės", pabrėžė jis.
Baglow taip pat suabejojo bylos laiko pasirinkimu. „Man sunku įsivaizduoti ką nors, keliantį tokios rūšies ieškinį praėjus šešeriems metams po žaidimo išleidimo", pasakė jis. „Jei jau išgirdai apie žaidimą, panašų į tavo pateiktą, be abejonės, bandysi kažką daryti dar iki pasirodant ketvirtajam tos serijos žaidimui. GTA nuo pat jo išleidimo nebuvo nepastebimas žaidimas." Beglow, dabar Škotijoje turintis savo PR firmą Indoctrimat, taip pat atskleidė kai kurias įdomias detales apie žaidimo kūrimą. Grand Theft Auto turėjo būti apie policininką, bandantį sustabdyti automobilių pagrobimus, plėšimus, žmogžudystes ir kitą blogą veiklą, ką dabar žaidėjai nuolat daro žaidime. „Sprendimas žaisti kaip nusikaltėliui, buvo priimtas ilgai trukusio ir karšto kūrėjų susirinkimo pabaigoje," pasakė Baglow. „Laimei, tai suveikė."

KINIJOS TEISMAS PRIĖMĖ SPRENDIMĄ DĖL „VIRTUALIOS VAGYSTĖS"

Kinijos teismas liepė video žaidimų kompanijai grąžinti sunkiai laimėtą virtualią nuosavybę, įskaitant įsivaizduojamas biocheminių ginklų atsargas, žaidėjui, kurio žaidimo sąskaitą apiplėšė hakeris.
Li Hongchen, 24-rių, praleido dvejus metus ir 10 000 juanių (1210 dolerių), kaupdamas ginklus ir pergales populiariame kompiuteriniame žaidime Hongyue arba Red Moon, kol jo „ginklai" vasario mėn. buvo pavogti, pranešė Xinhua naujienų agentūra.
Li paprašė Beijing Arctic Ice Technology Development Co Ltd kompanijos išaiškinti žaidėją, pavogusį jo virtualią nuosavybę, tačiau ši atsisakė, motyvuodama tuo, jog negali pateikti asmeniškų duomenų apie žaidėjus.

VU GAMES DALINA ATLEIDIMO LAPELIUS

Kompanijos atstovas patvirtino, kad daugybė VU Games darbuotojų buvo atleisti iš darbo. Be jokio įspėjimo 70 darbuotojų iš kelių VU Games skyrių buvo informuoti apie jų darbo sutarčių nutraukimą ir mandagiai paprašyti susirinkti savo daiktus ir apleisti patalpas.
Kompanija kol kas neišplatino oficialaus pranešimo, o iš pokalbių su keletu VU Games darbuotojų darosi aišku, kad net kompanijos viduje joks pranešimas dėl atleidimų iki šiol nebuvo platinamas.
Kiti VU Games šaltiniai pasakė, kad darbuotojų mažinimas vyko visuose skyriuose ir paveikė visus departamentus. Tai įvyko dėl prastų financinių rezultatų, kuriuos neseniai paskelbė Vivendi Universal's žaidimų padalinys.

INTERPLAY UŽDARO BLACK ISLE STUDIOS

Žaidimų vaidmenimis gerbėjai šiais metais po šventinėmis eglutėmis rado didžiulį anglies gabalą, nes anot patikimų šaltinių pranešimų Interplay uždarė Black Isle Studios.
Nors oficialūs šaltiniai nieko nepatvirtino, Damien „Puuk" Foletto, BIS' meno departamento narys, pranešė naujienas Interplay forumuose. „Šiandien buvo paskutinė diena BIS man ir visai mano komandai", pasakė jis. Ligi šiol Foletto pranešimai buvo vieni patikimiausių naujienų šaltiniai apie Fallout 3 (aka Van Buren) kūrimą, įskaitant jo buvusio bendradarbio J. E. Sawyer išėjimą
Black Isle uždarymas yra liūdnas kažkada didžio kūrėjo galas. BIS prisidėjo prie kai kurių garsiausių praėjusio amžiaus paskutinio dešimtmečio pabaigos PK RPG, įskaitant Fallout ir Baldur's Gate serijas. Vis dėlto šiuo metu studijai atėjo sunkūs laikai. Jos būsimas Dungeons & Dragons, kodiniu pavadinimu „Jefferson", buvo sustabdytas anksčiau praėjusiais metais, kaip kalbama teisinio konflikto su D&D teisių savininkais Wizards of the Coast auka. Daugybė aukščiauso lygio talentų pabėgo iš studijos, įskaitant legendinį prodiuserį Feargus Urqhart.
Tačiau atrodo, kad finansinės Interplay bėdos galutinai nukamavo BIS. Onterplay prarado virš 20 mln. dolerių praėjusiais metais. Jos du pagrindiniai žaidimai, turėję pasirodyti šventėms, RPG konsolė Fallout: Brotherhood of Steel ir Baldur's Gate: Dark Alliance II (kurį sukūrė BIS), buvo nustumti į sausį dėl kito teisinio ginčo, šį kartą su VU Games platintoju. Interplay perėjimas prie žaidimų konsolėms taip pat galėjo būti faktorius, nulėmęs PK pakraipos dukterinės įmonės uždarymą.
Nekreipiant dėmesio į priežastis, BIS uždarymas smarkiai palies daugelį žaidėjų. Foletto paskutinis pranešimas skambėjo ypač liūdnai. „Aš nežinau, ką darysiu toliau", pasakė jis, „bet žinau, kad mes visi buvome prisiekę „geimeriai" ir norėjome kurti PK žaidimus, kuriuos norėtume žaisti ne tik mes, bet ir fanai."

METŲ GERIAUSI

2003

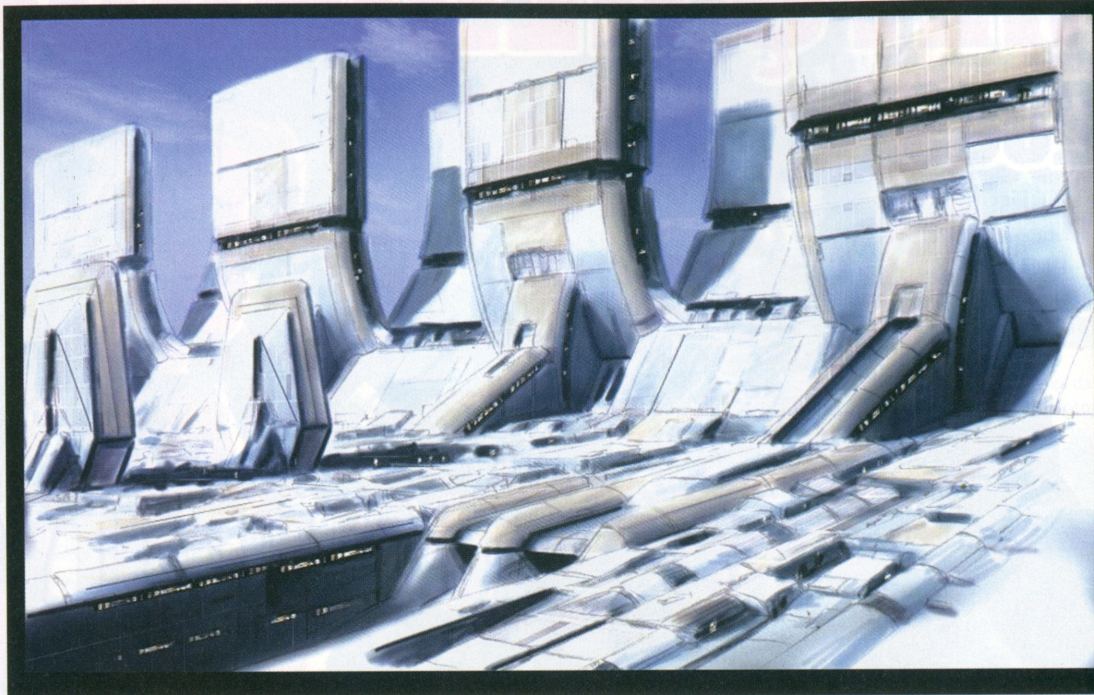


CALL OF DUTY

NEED FOR SPEED Underground

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

GTA: vice city

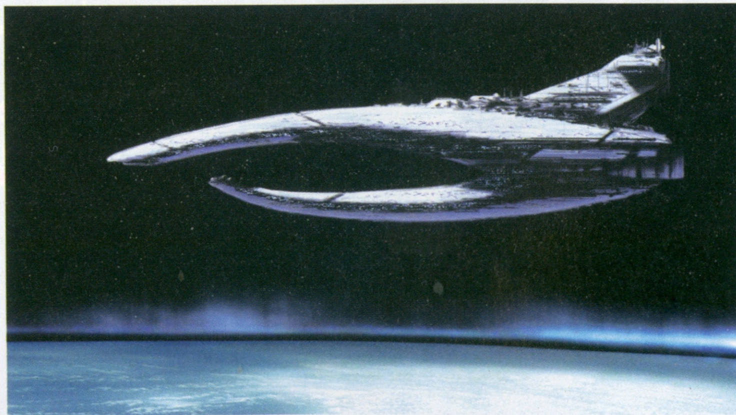


Metų žaidimas

Ką gi, brangieji, „atlaikėme“ 2003–iuosius metus! Su Naujais visus! Kol dar nespėjome įsibėgėti 2004-aisiais, skubame prisiminti, kas gero, blogo ir šiaip įdomaus įvyko praėjusiais metais, ir kokie žaidimai viena ar kita prasme labiausiai patraukė mūsų dėmesį. Tiesa, nors „PC Klubas“ pradėtas leisti ne nuo metų pradžios, tačiau tikrai spėjome apžvelgti daugelį darbų. Dabar tinkamiausias laikas suvesti rezultatus ir išrinkti geriausią 2003–ųjų metų žaidimą.

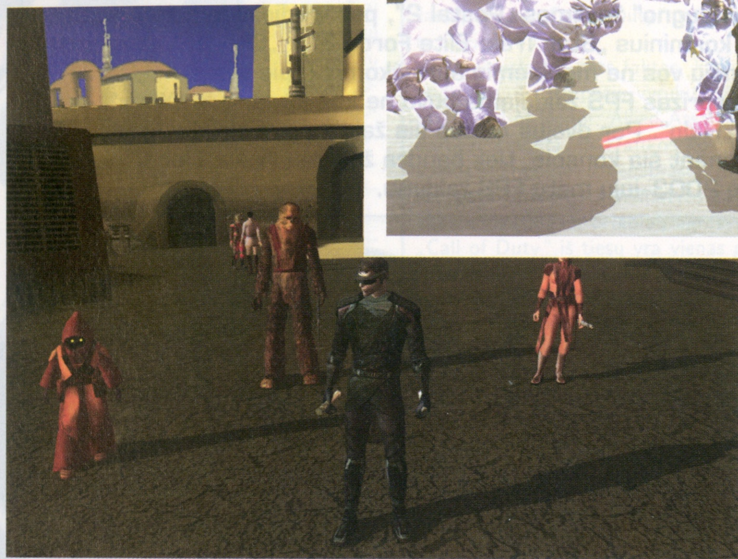
...Dunda būgnai, iš lėto slenka skraistė, ir ant aukščiausios „Metų Žaidimas 2003" pakylos visa kosmine didybe šviečia ne kas kitas, o „Star Wars: Knights of old Republic“! Taip, brangieji, po ilgų bandymų iš „žvaigždžių karų“ visatos „išspausti“ gerą žaidimą, turime visus iš koto išvertusį rezultatą. Sukurti RPG žaidimą šioje didingoje visatoje, ko gero, niežėjo nagus ne vienam, tačiau „LucasArts“ šią užduotį ir garbę atidavė patiems geriausiems — „Bioware“ studijai. Ir jie su šia užduotimi puikiai susitvarkė.

Per daug į detales nesigilinsime. KOTOR rasite dar keliose šio „PC Klubo“ numerio vietose — prie



apdovanojimų ir, žinoma, „Mėnesio žaidimo" rubrikoje. „Star Wars: KOTOR" — ne tik geriausias praėjusių metų žaidimas. Tai, be abejo, ir geriausias RPG darbas, turintis pačią įdomiausią iš visų praėjusiais metais išgyventų istorijų. Taip pat tai geriausias žaidimas istorijoje, kada nors sukurtas „žvaigždžių karų" visatoje. O bandymų būta daug, labai daug.





Iš tiesų, KOTOR aukščiausiais balais vertinti galima visose srityse. Istorija ir siužetas tiesiog didingi, RPG mechanika sukurta tobulai, vaizdai ir garsai taip pat nepaliks nė vieno abejingo. Ką čia ir bepridursi — juk tai daugiau nei 50 valandų jūsų paties susikurto veikėjo kelionių, kovų ir gyvenimo nuostabioje „Žvaigždžių karų" visatoje. Nebent galima pradžiuginti ir suintriguoti gerbėjus naujausiais gandais apie žaidimo tęsinį. Taip, KOTOR 2 tikrai bus. žinoma, negreitai, anksčiausiai — kitų metų pradžioje, tačiau faktas, kad darbai, kuriant žaidimo tęsinį, jau vyksta. Tiesa, kūrybinis procesas iš „BioWare" studijos persikėlė į bendradarbiaujančią „Obsidian" studiją. Tačiau jaudintis dėl to nereikėtų, nes „Obsidian" — studija, įkurta tų pačių vyrukų, dirbusių prie didžiųjų „Baldur's Gate", „Icewind Dale", „Fallout", „Planescape: Torment" serijų.

Freedom Fighters

Kalbant apie geriausią metų žaidimą, negalime nepaminėti ir šio kelis kartus pavadinimą keitusio nuostabaus veiksmo žaidimo „Freedom Fighters" — tai išties unikalus ir įtraukiantis žaidimas. Žavi ir alternatyvi šaltojo karo pabaigos istorija bei jos pateikimas, veikėjai, žaidimo mechanika. Techninei pusei taip pat pagyrimų netrūksta. Žaidimo aplinkas galima priskirti prie geriausių praėjusiais metais matytų vaizdų, o nuostabiausiai muzikai skirtas atskiras apdovanojimas. Vienintelis dalykas, kyštelėjęs šiam žaidimui koją, yra jo trukmė. Tokio nepaprasto veiksmo norisi tikrai daugiau, nei trunka žaidimas. Ką gi, lauksime tęsinių!



Metų FPS

FPS žanras 2003-iaisiais sulaukė įdomių naujovių, netgi, galima sakyti, eksperimentų. FPS žaidimų nebuvo beprotiškai daug, tačiau jie užpildė gan plačią skalę tiek stiliaus, tiek kokybės prasme. Nuo paties „šiukšlių dėžės dugno“ žaidimas „Postal 2“, per tradicinius karinius „Call of Duty“ ir „MOH: Breakthrough“, kosminius „Star Trek: Elite Force 2“ ir „Chaser“, iki ekstraordinarių „Tron 2“ ir XIII, pasižyminčių vos ne meninėmis apraiškomis (apie šiuos — kiek vėliau). Tačiau didžiausias metų siurprizas FPS žaidėjams buvo ne kas kitas, o iš „Xbox“ atkeliavęs tenykštis FPS etalonas „Halo“. Per dvejus metus šis žaidimas susirinko visus įmanomus apdovanojimus tiek vertinant šią konsolę, tiek bendrą žaidimų rinką. Dabar gi mes „Halo: Combat Evolved“ ir renkame 2003-iųjų metų FPS žaidimu.



HALO

Per daug nesigilinant į detales (išsamią žaidimo analizę galima rasti 6-tame „PC klubo“ numeryje, skyrelyje „Mėnesio žaidimas“), „Halo:Combat Evolved“ žavi praktiškai visais aspektais. Sunku patikėti, kad kūrėjai sugebėjo prisemti tiek įkvėpimo iš, rodos, nykstančio mokslinės fantastikos žanro. Žaisdami „Halo“ pergyvename didingą istoriją, vykstančią paslaptingame pasaulyje, apjuostame dar paslaptingesniu žiedu-ginklu. Žaidimo siužetas pinasi kaip įmanydamas ir mus veda per netikėčiausius posūkius. Kartu istorija nekišama per daug primygtinai, taigi neleidžiama žiovauti net gryniausio veiksmo mėgėjams.

„Halo“ nėra tradicinis žaidimas ne tik siužeto prasme. Pats „geimplėjus“ yra ganėtinai unikalus ir neprimena

jokio kito žaidimo. Joks kitas matytas žaidimas nebūtų išgyvenęs ir susilaukęs milžiniško populiarumo turėdamas tik apie dešimt ginklų (dar ir be antrinio šaudymo režimo) bei panašiai tiek priešų rūšių. Tačiau „Halo" tai sugeba išnaudoti kuo puikiausiai, suteikdamas tikroviškesnį pojūtį. Juk būtent originaliame „Halo" žaidime pirmą kartą buvo įmanoma naudotis tik dviem ginklais, o ne visu didžiuliu arsenalu. Taktinis aspektas padidėja ir dėl riboto šovinių kiekio.

Negalima pamiršti ir dar vienos detalės, išskyrusios „Halo" iš kitų žaidimų ir įrašytos į daugelio naujų FPS žaidimų kūrybinius juodraščius. Tai transporto priemonių valdymas. Mūsų rankose buvo ir ginkluotas džipas (laukiame išriedant į gatves iš „Peugeot" gamyklos :)), ir tankas, ir skraidantis skuteris, ir netgi naikintuvas.

Halo ižvaizdai epitetus taip pat galima rašyti eilėmis. Žaidimo pasaulis labai įvairus ir visos vietovės tiesiog stulbinančios. Veiksmas vyksta tiek atvirose





vietovėse, tiek uždarose klaustrofobiškose aplinkose. Labiausiai į akis krinta spalvos: jos išties ryškios ir gyvos tiek stebint aplinką, tiek ginklus ir veikėjus. O geriausia tai, kad visas šis pasaulis yra vientisas. Iš tiesų, „Halo" praktiškai pavyko eliminuoti „loading" užrašiukus ir leisti mums keliauti po nenutrūkstantį pasaulį. Žinoma, tas skaudžiai atsiliepia žaidimo reikalavimams, bet čia jau kitas klausimas.

Skaudžiausia kalbant apie „Halo" yra tai, kad „Xbox" turėtojai jau netrukus sulauks „Halo 2". Na, tikėkimės, kad šį kartą kūrėjai tiek ilgai nedels ir mes taip pat neilgai trukus išvysime šį darbą PC ekranuose.

Call of Duty

Vienas iš labiausiai lauktų FPS žaidimų, „Call of Duty", kaip pirmas naujos studijos darbas pateisino praktiškai visas viltis, tačiau į priekį jam tenka užleisti „Halo". Žinoma, tiesiogiai šių žaidimų lyginti negalima, tačiau galima rasti objektyvių priežasčių, dėl ko „Call of Duty" netapo metų FPS darbu.

Pirmiausia tai pats faktas, kad žaidimas iš principo nėra originalus. Tai tų pačių vyrukų, pasauliui pateikusių nepaprastą „Medal of Honor: Allied Assault", naujas nepriklausomas darbas. Žinoma, jo grafikos kokybė aukštesnė, kovinės scenos didingesnės ir nepaprastai įtraukiančios, tačiau nieko ypatingai naujo ir nematyto žaidimas neparodo. Jis tiesiog ne toks gilus, ilgas ir dvasingas, o labiau agresyvus, kietas ir įkvepiantis veiksmo darbas. „Call of Duty" iš tiesų yra vienas geriausių metų FPS žaidimų ir, tikėkimės, sulauksime dar ne vieno nepaprasto darbo iš jaunos ir didžiulį potencialą turinčios „Infinity Ward" dirbtuvių.

Metų Lenktynės

Viena vertus, jau prieš metus buvo galima spėti, kas taps geriausiu 2003-iųjų lenktynių žaidimu. Buvo aišku, kad nugalės pogrindinės gatvių lenktynės. Mėginti lažintis buvo galima nebent dėl to, kuris žaidimas taps lenktynių karaliumi. Taip, visus metus buvęs favoritas „Need For Speed Underground“, nepaisant kai kurių smulkmenų, pateisino visas viltis ir laukimą. Taip, „Midnight Club 2“ parodė savotišką gatvės lenktynių interpretaciją su prancūziškais bei japoniškais garsiniais ir vaizdiniais prieskoniais. Tačiau tarp favoritų praėjusiais metais puikiai įsimaišė bei naujų vėjų įnešė ir kiti lenktynių žaidimai: „MotoGP 2“ parodė, kokios turi būti motociklų lenktynės, „TOCA Race Driver“ papasakojo, kaip siekti karjeros šioje sporto šakoje, o „Total Immersion Racing“ šalia mūsų į trasą įmetė viską prisimenančius ir atitinkamai piktai reaguojančius varžovus.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Vis tik „2003–iųjų metų lenktynių“ titulas tenka „Need For Speed Underground“ žaidimui. EA verti atskiro apdovanojimo vien dėl to, kad išdrįso pasukti į šoną, (tiksliau, į pogrindį :)) nuo ilgametės „Need For Speed“ serijos. Žinoma, sėkmę bet kokiu atveju turėjo garantuoti filmų „Greiti ir įsiutę“ sukeltas vajus, tačiau jau ne kartą įsitikinome, kad vien geros idėjos ir populiaraus „fono“ geram žaidimui neužtenka.



Džiugiausia tai, kad EA į „Need For Speed Underground“ žaidimą sudėjo viską, ką žadėjo tuo ilgu laukimo metu. Tikrai vis dar sunku patikėti, kad jiems užteko drąsos vietoje nuostabių „Ferrari“ ir „Lamborghini“ sumesti golfukus“ ir pežukus, o žaidėjus priversti iš jų pasidaryti tikrus gatvių

lenktynių monstrus ir parklupdyti visus virtualius NFSU varžovus, ypač dvi akiplėšiškas mergeles (žr. „PC klubas" Nr. 7 viršelį :)).

Vertinant „Need For Speed Underground" reikia turėti omeny, kad tai arkadinės lenktynės (vairavimo simuliatoriais praėję metai praktiškai nepasižymėjo. „Street Legal" kentėjo nuo nesibaigiančių „pačų", o pilno „Live for Speed" pasirodymo vis dar laukiame) ir kūrėjams išties gerai pavyko tokiam stiliui adaptuoti visas „tiuningo" ypatybes. Gal kažkam „tiuningo" sritis ir gali pasirodyti per daug paprasta ir negili, tačiau bet kuriuo atveju dailindami ir keldami savo

Moto GP2



Vienintelės ir nepakartojamos motociklų lenktynės 2003! Tai išties netikėtas ir baisiai malonus siurprizas ne tik moto žaidimų aistruoliams, bet ir visiems lenktynių gerbėjams. Po gan sunkaus kritikos lietaus, kurio susilaukė pirmoji „MotoGP" dalis, už antrąją kūrėjai verti ir papildomo medalio.

„Moto GP2" puikiai sugeba perteikti, ką reiškia po savimi turėti galingą motociklą ir dalyvauti prestižinėse „Moto GP" rungtynėse. Žaidime yra visi etapai ir visi motociklininkai, atitinkantys praėjusį varžybų sezoną. Bet žaidimas ir be to būtų žavus. Plačiai atsimerkti verčia galybė dalykų: ir detalus motociklo bei lenktynininko derinimas, ir norimas simuliacijos/arkados lygio parinkimas, ir detalus motociklo valdymas (svorio kontrolė bei atskiri ratų stabdžiai), priverčiantis ilsinti riešus po kiekvieno važiavimo, ir nepaprastas greičio pojūtis atitraukiant kamerą nuo lenktynininko bei liejant vaizdą, ir nuostabūs pakartojimai.





automobilio žvaigždutes bei pasirodymą kelyje praleidžiame vos ne didesnę žaidimo dalį, nei pačiose gatvėse. Dabar žaidėjai gali varžytis ne tik dėl minučių ir sekundžių gatvėse, bet ir dėl pačių automobilių išskirtinumo. Iš tiesų, išvaizdos derinimo galimybių NFSU siūlo nepaprastai daug.

Ką jau kalbėti apie patį važiavimą! Lenktynės širdyje išliko tos pačios, tačiau papildomos priemonės, tokios, kaip *nitro* bei netradicinės trasos, suteikia daug naujų galimybių ir pojūčių. Smagus ir lig šiol niekur nematytas „Drift" režimas verčia į vairavimą pažiūrėti iš visai kitos pusės. O žaidimo ašis — dragas — būtent ir yra didžioji žaidimo vinis. Čia jau pasakoti beprasmiška — reikia pačiam pamatyti ir įsitikinti, kad tai įmanoma.





BLITZKRIEG

Metų RTS

Praėjusieji metai kaip niekad buvo kupini realaus laiko strategijų (RTS) žaidimų. „PC klubo" puslapiuose svečiavosi ne vienas ir ne du darbai. Esant tokiems dideliems kiekiams neapsieita ir be vienokių ar kitokių kraštutinumų bei siurprizų. 2003–iaisiais sulaukėme tokių šaunių „strategijos interpretacijų", kaip „Ghostmaster", „Space Collony" ar „Worms 3D". Šie žaidimukai išties šaunūs ir pagyvina tokį griežtoką žanrą, tačiau vertinant geriausius metų darbus, juos reikia kiek pastumti į šalį ir užleisti vietą rimtiems RTS žaidimams. Pretendentų į titulą ieškoti nereikia: „Age of Mythology", „Praetorians", „Lords of Everquest", „LOTR: War of the Ring" ir kiti, tad geriausio darbo paskyrimo užduotis išties sunki (ko gero, sunkiausia iš visų žanrinių apdovanojimų).



Apsisprendėme. 2003–iųjų metų RTS tampa ne kas kitas, o nepaprastas rusų kūrėjų „Nival" Antrojo pasaulinio karo darbas „Blitzkrieg". Taip, taip, šalin stebuklus, magus ir pasaulio tautas, ant podiumo užleidžiame patrankas, tankus ir kitą sunkiąją artileriją.

„Blitzkrieg" iš tiesų galingas. Kampanijas buvo galima pereiti net už tris puses: sąjungininkus, Vokietiją ir TSRS. Kampanijų mūšiai vyksta labai skirtingose vietovėse, kurių žaidimas tiesiog prigrūstas. Koks kitas žaidimas leis jums kovoti netoliese Kauno ar kitose Lietuvos vietose? Įvairios karinės technikos ir ginkluotės taip pat netrūksta. Kiekviena





sritis, ar tai būtų aviacija, tankai, artilerija, ar kita, turi mažiausiai po dešimt elementų kiekvienai šaliai. Be to, kiekvienas dalinys keliaudamas mūšiais gauna patirties ir kyla lygiais. Keliaujant istorinėmis misijomis be įprastos karinės technikos susiduriame ir su papildomais vienetais, tačiau jų laipsnių kelti negalima.

Kadangi žaidime nėra ekonomikos, viskas koncentruota į kovą ir dalinių valdymą. Tam reikalui puikiai pritaikyta ir žaidimo sąsaja. Visos reikalingos komandos greitai prieinamos iš meniu, arba įsiminus duodamos „karštaisiais klavišais". Viskas veikia nepriekaištingai, todėl žaidėjas gali greitai organizuoti reikalingas formuotes ir atakuoti ar gintis nuo priešų.

Žaidime be galo svarbus taktinis elementas. Galbūt tai ir šioks toks atitolimas nuo RTS tradicijų, tačiau įtampos ir gyvybingumo žaidimui tai tikrai suteikia. Čia svarbus kiekvienas dalinys, nuo smulkiausio pėstininko iki galingiausio tanko. Kiekvienas gali vienaip ar kitaip pakreipti žaidimo sėkmę. Planavimas „Blitzkrieg" žaidime tiek pat svarbus, kiek ir pats vykdymas. O kuo sudėtingumo lygis aukštesnis, tuo planavimas ir veiksmų numatymas atlieka svarbesnį vaidmenį.

Iš pirmo žvilgsnio atstumiančiai atrodanti „plokščia" žaidimo grafika iš tiesų yra apgaulė. „Blitzkrieg", nors atrodo kaip 2D, yra sudarytas iš trimačių smulkių objektų. Žaidimo landšaftai taip pat trimačiai, ir kiekvienas paviršiaus nelygumas gali būti išnaudotas tiek jūsų, tiek priešininko naudai.

Rise of Nations



Nepaisant pirmo įspūdžio, kad šis žaidimas — tai eilinė „Age of Empires" variacija, „Rise of Nations" į RTS žanrą įnešė nemažai naujovių. Žaidimas iš tiesų atitinka pavadinimą ir sugeba sumaniai perteikti didingą žmonijos vystymąsi. Nuo senovinių laikų iki branduolinio informacijos amžiaus — žaidėjas turi vesti savo naciją per visus etapus. Kurdami miestus įsitvirtinate teritorijoje, investuodami į mokslą ir karinius tyrimus gaunate ir naudojate naujas technologijas. Žaidimo mūšiai taip pat didingi. Kur daugiau matėte, kad akis į akį susidurtų parako dūmais apsigaubusi viduramžių nacija ir branduoline ugnimi alsuojanti moderni tauta? Šimtai įvairiausių dalinių, daugybė galimybių ir netikėtų derinių padaro „Rise of Nations" išties išskirtiniu ir vienu geriausių 2003-iųjų metų RTS žaidimu.





Metų TBS

„Turn Based Strategy" (TBS) žaidimus pastaruoju metu jau reiktų įrašyti į Raudonąją knygą. Tai gan retai sutinkama išskirtinė žaidimų rūšis, pasižyminti labai savitais bruožais ir nelabai mėgstanti taikytis prie industrijos „popsėjimo". 2003-iųjų TBS žaidimus galima suskaičiuoti vos ne ant vienos rankos pirštų. Dar daugiau, net pora laukiamiausių šio žanro darbų, švelniai tariant, nuvylė (apie vieną skaitykite tolimesniame „tamsiajame" apdovanojimų skyrelyje). Tačiau yra ir kita, šviesioji medalio pusė, ant kurios šį kartą iškaltas rusų vardas.

Taip, taip, kaip ir RTS strategijoje, 2003 metų TBS apdovanojimas atitenka tiems patiems „Nival" už nepaprastą „Silent Storm" žaidimą. Tiesa, TBS grynuoliu jo vadinti nederėtų, mat čia kartu su veiksmo/ėjimų strategija sumaišyti RPG bruožai, tačiau jie žaidimą tik dar labiau praturtina. „Silent Storm" tematika — Antrasis pasaulinis karas, tačiau žaidimas tik tuo neapsiriboja. Apskritai „Silent Storm" istorija ir siužetas — vieni geriausių praėjusiais metais, nusipelnę atskiro paminėjimo (žr. geriausia istorija).

„Silent Storm" yra išties didžiulis žaidimas, siūlantis begales galimybių. Herojus savo komandai galima rinktis net iš daugiau nei 40 unikalių personažų.



Kiekvienas komandos narys gali ir turi būti apdovanotas reikiamais ir tinkamais „skill'ais", ir tik tada keliauti į kovą su priešu. Veikėjų tipai turi savitus įgūdžių medžius, pagal kuriuos juos galima tobulinti ir įsigyti atitinkamas savybes. Priklausomai nuo veikėjų atliekamų veiksmų, jie gauna veiksmo taškus, kurie ir nustato, kiek žingsnių veikėjas gali atlikti savo eilėje.

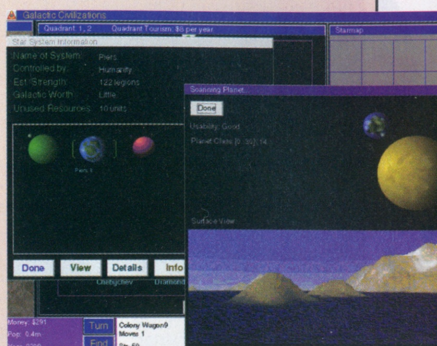
Kiekvienas karys skiriasi ne tik savybėmis, bet ir savo išvaizda, įpročiais, turi savo stovėsenas ir posakius. Trimatė žaidimo aplinka suteikia ne tik puikų estetinį vaizdą, bet ir geriau leidžia išnaudoti vietovę bei karių savybes. Kūrėjai į žaidimą prikišo ir kitokių techninių fokusų, pavyzdžiui, veikėjams panaudojo fizikos *ragdoll* sistemą. Smagu ir tai, kad praktiškai visus aplinkos objektus galima sugriauti iki pamatų — net ištisą kaimelį. Tai veikia ir kaip papildomas strateginis elementas. Pavyzdžiui, norint nukauti priešus name nebūtina leisti vienišo kario vidun, o galima tiesiog išsprogdinti visą pastatą.

Ginkluotės taip pat nepagailėta. „Silent Storm" turi daugiau nei 75 ginklus. Ginkluotė įvairiausia: nuo peilių ir pistoletų iki snaiperio ginklų, kulkosvaidžių, granatsvaidžių ir net slaptų, tik brėžiniuose egzistavusių fantastinių ginklų. Keliaujant žaidimu taip pat galima susirankioti priešų ginklus ir amuniciją, tad jų trūkumo tikrai niekad nejusite. Vienintelis apribojimas yra veikėjo kuprinės tūris (ne svoris). Pats šaudymas priklauso nuo atitinkamo įgūdžio, pozos ir kiek veikėjas susipažinęs su atitinkamu ginklu (didėja daugiau naudojant tą patį ginklą).

„Silent Storm" — puiki inovacija TBS žanro žaidimuose, dar kuriam laikui iš mirties išgelbėjusi nykstantį žanrą ir suteikusi naujų vilčių.

Beje, turime dar vieną naujieną, susijusią su „Silent Storm" tęsiniu. Kūrėjai žada pateikti įdomius žaidimo veikėjų nuotykius pokario metais, dar papildyti ir taip jau pilną ginkluotės arsenalą bei praturtinti „geimplėjų".

Galactic Civilizations



Kitą ryškų praėjusiųjų metų TBS darbą nudirbo Bradas Vordelas ir kompanija „Stardock Systems". „Galactic Civilizations" prisidėjo prie TBS gerbėjų gelbėjimo akcijos nedėkingais žanrui metais. Tai vienas geriausių vadinamųjų 4X (*explore*, *expand*, *exploit* ir *exterminate*) žaidimų. „Galactic Civilizations" žaidėjai pradeda su viena mažyte planeta ir bando išplėsti savo įtaką tol, kol dominuos visatoje. Kitas planetas ir sistemas tenka užvaldyti kovojant, bandant paveikti ekonomiškai ar politiškai. Nereikia nė sakyti, kad to paties siekia ne viena ateivių rasė, tad iš žaidėjo bus pareikalauta nemažai karinės strategijos bei diplomatijos maišymo įgūdžių.

Metų Action

Praėję metai buvo išties dosnūs trečiojo asmens veiksmo žaidimų žanrui. Sulaukėme ir naujų žvaigždžių, kaip „BloodRayne“ ar „Hulk“, bei lauktų ir išties kokybiškų tęsinių, kaip „Hidden and Dangerous 2“ ar „Max Payne 2“. Deja, ir čia esama nesusipratimų, bet apie tai – kiek vėliau. Nors šių žaidimų gausa buvo didelė, turbūt nutuokiate, kuris žaidimas gauna geriausiojo „action“ titulą... Taip taip, GTA „Vice City“ sugebėjo nustebinti pačius skeptiškiausius ir pesimistiškiausius žmones. Juk, rodos, sudėtinga buvo sugalvoti kažką naujo po tokio nepaprasto „GTA 3“ pasisekimo. Patys kūrėjai teigė, kad jautėsi tarsi sunkiose lenktynėse su savimi ir jaudinosi dėl naujojo žaidimo pripažinimo ir populiarumo.

Bet, kaip visi jau spėjome įsitikinti, „Vice City“ sugebėjo GTA frančizę perkelti į dar vieną lygmenį. Rizikingas sumanymas – viską perkelti į 8-ąjį dešimtmetį, kurio tikrai nepavadinsi istoriniu „aukso laikotarpiu“, pasiteisino. Visiška veiksmo laisvė ir nesibaigiantis nusikaltimų vykdymas spalvingame 80-ųjų *Vice* mieste dar smagesnis, nei buvo iki šiol. Sužavėjo ir naujasis herojus. Būtent herojus Tomis Verseti, o ne bevardis vyrukas, neaišku



kam ir neaišku kodėl vagiantis automobilius bei vykdantis kitus nusikaltimus. Dabar mes turime įtikinamą istoriją. Ji itin suasmeninta ir dėl to daug labiau įtraukia į žaidimą. Tomis ne šiaip sau baladojasi po miestą be didesnio tikslo – jam tenka grąžinti skolas už prarastą „koksą", o to padaryti dirbant švarius darbus tikrai nepavyks.

Nešvarių darbelių *Vice* marios. Mieste, kur kertasi ne vienos nusikalstamos grupuotės interesai, nuolat atsiranda žmonių, nepatenkintų vieni kitais. Tokius veikėjus kažkaip reikia „atvesti į teisingą kelią". Tai mes ir darome. Džiugiausia tai, kad mūsų „žaidimo aikštelė" daug didesnė nei buvo anksčiau. Be to, laisvę smarkiai padidina ir papildomos transporto priemonės. Juk dabar jau galime pasivažinėti motociklais, paskraidyti sraigtasparniais. Prie automobilių taip pat padirbėta — dabar mes juos galime ne tik sudaužyti, bet ir prašauti padangas, o tai gali žymiai palengvinti arba apsunkinti įvykių eigą.

Kitas rimtas papildymas susijęs su pinigais. Nors GTA žaidimuose jų buvo visada, tačiau nebuvo pakankamai dalykų, ką už juos pirkti. Dabar turime namus, kuriuose išsisaugojame žaidimą ir pasistatome automobilius, verslo pastatus, kurie suteikia papildomų misijų ir atneša dar daugiau pinigų. Žodžiu, suteiktos visos galimybės vystyti nusikalstamą verslą ir tapti įtakingiausiu *Vice* nusikaltėliu.

Būtinai reikėtų paminėti ir „Vice City" muziką, padedančią žaidime kurti kuo autentiškesnę aštuoniasdešimtųjų dvasią. Bet išsamiau apie tai pakalbėsime kiek vėliau. O kol kas belieka laukti metų pabaigos, kai išvysime naują, kol kas visiškoje paslaptyje laikomą GTA dalį.

Splinter Cell



Šiam nepaprastam veiksmo žaidimui būtų galima duoti ir „geriausiojo žaidimo, nespėjusio patekti į „PC Klubas" puslapius," titulą. Pasirodęs dar metų pradžioje, „Splinter Cell" ilgai išliko populiarus ir pritraukė begalę gerbėjų. Su šiuo žaidimu, galima sakyti, prasidėjo „Ubi Soft" atgimimas, kuris ir toliau labai sėkmingai tęsiasi. Taigi nepastebėti šio „stealth" veiksmo žaidimo negalima.

Išskirtinis ir žaidimo siužetas (ko gero, geriausia iki šiol išleista Tomo Klensio kūrinio adaptacija), ir žaidimo galimybės. Sėlinimui ir slapstymuisi čia suteiktas ypatingas dėmesys, žaidėjui sudarytos įvairiausios galimybės nugalėti priešą, išvengiant tiesioginės konfrontacijos. Slapstymasis šešėliuose, stebėjimas su kamera po durimis, laipiojimas koridoriaus sienomis — visa tai „Splinter Cell" žaidimui suteikia išskirtinės dvasios. Džiugu, kad netrukus turėsime ir naują serijos žaidimą!



URU

AGES BEYOND MYST

Metų Adventure

Nuotykių žaidimams ir „kvestams" praėję metai tikrai buvo nedėkingi. Jei ne puikūs metų pabaigoje pasirodę žaidimai, šios nominacijos net nebūtų kam duoti. Taigi visa širdimi džiaugiamės „adventure" išlikimu ir skubame pašlovinti geriausią 2003-iųjų šio žanro žaidimą

„URU: Ages Beyond Myst"! O kas gi kitas? „Ubi Soft" prikėlė naujam gyvenimui šią nepaprastą nuotykinių žaidimų seriją. „Myst" žaidimai visada buvo tarsi žanro etalonas, aukščiausia kartelė. Naujasis URU kiek kitoks, tiesa, labiau išoriškai. Dabar viską galime matyti tiek iš pirmojo, tiek iš trečiojo asmens perspektyvos. Galime laisvai, dinamiškai judėti po visas aplinkas ir grožėtis jų nepaprastumu.

Širdyje „URU: Ages Beyond Myst" išlieka tradiciniu tikru „kvestu", su visomis iš to išplaukiančiomis pasekmėmis: nuostabi, intriguojanti istorija,

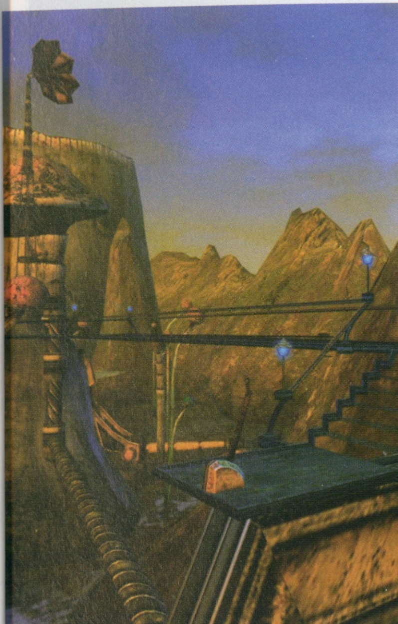


kurią reikia pačiam susidėlioti iš įvairiausių detalių, įvairūs didingi pasauliai, dvelkiantys savitumu ir tiesiog užgožiantys kvapą. Pačios užduotys labai griežtos ir reikalauja nepaprasto susikaupimo. Čia kūrėjai tikrai pasistengė nenutolti nuo originaliųjų „Myst“ šaknų ir nesileido į lengvesnio stiliaus žaidimų paieškas. Galvosūkiai, iš tiesų, labai painūs ir sunkiai įveikiami, dažnai reikalaujantys loginio mąstymo, o vietomis, rodos, visiškai nesuvokiami.

Broken Sword: The Sleeping Dragon



„The Sleeping Dragon“ yra trečiasis žaidimas vienoje geriausių „adventure“ serijų „Broken Sword“. Sugrįžta ankstesnių serijų herojai Džordžas ir Niko, o jų nuotykiai perkelti į trimatę erdvę. Žaidimas prasideda nuo skirtingų herojų istorijų. Džordžas atsiduria Konge, o Niko aiškinasi paslaptis Paryžiuje. Vėliau abu veikėjai susitinka ir ne vieną misiją vykdo kartu. Tai įpinta ir į galvosūkius, pavyzdžiui, norint išspręsti galvosūkį neretai būtina dalyvauti abiems veikėjams. „The Sleeping Dragon“ galvosūkiai išties tradiciniai. Dažniausia tenka statyti sau kelią, stumdant įvairius blokus, sukinėjant daiktus ir kitaip sąveikaujant su aplinka. Tiesa, yra ir „veiksmo užduočių“, kai tenka greitai spaudinėti klavišus, norint išsigelbėti nuo mirties. Taip pat žaidime gan svarbų vaidmenį vaidina „stealh“ elementas — tenka dažnai slankioti ir stengtis likti nepastebėtam.







Tiesa, „URU: Ages Beyond Myst“ dar neišnaudojo viso savo potencialo. Žadėtas *online* režimas dar neveikia visu pajėgumu, tačiau reikia tikėtis, kad kūrėjams pavyks įgyvendinti šią dar niekad nebandytą idėją. Nuolat atnaujinami pasauliai, pridedamos naujos aplinkos, paruošiami nauji galvosūkiai ir užduotys. Įdomiausia, kad visa tai jau galima atlikti ne vienam, o su *online* pakeleiviais iš viso pasaulio. Ar tai taps nauju adventure standartu, sužinosime visai netrukus, o kol kas laužome galvas prie geriausio metų adventure — „URU: Ages Beyond Myst“.

Metų simuliatorius

Dar vienas žanras, rodos, nežadėjęs nieko naujo ir beveik ketinęs pradingti iš padangės. Laimei, turime keletą puikių darbų, ne tik išlaikančių simuliatorių žanrą, bet ir pakeliančių jį į naują lygmenį. Šių žaidimų, žinoma, nedaug, tačiau jie išties didingi ir išplitę po visą mėlyną padangę.

Geriausio 2003-iųjų simuliatoriaus titulas nebus didelis siurprizas — „Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles".

Originalusis „Il-2 Sturmovik" visus kitus simuliatorius paliko giliai duobėje. Kokia priežastis? Iš esmės, tai buvo vieno žmogaus darbas. Vieno žmogaus, Olego Madokso, kurio meistriškumas rūpestis ir gailestingumas savo kūriniui švietė tarsi naujos vilties švyturys. „Forgotten Battles" yra to paties žmogaus bandymas toliau daryti tai geriau, nei kiti. Jis išklausė publikos nuomonę apie pirmąjį žaidimą,



praleido nemažai laiko, kad įsitikintų, ar tai, ko jie norėjo, iš tiesų yra vertinga, o rezultatą matome visi: geresnis DI, dinamiškos kampanijos, daugiau lėktuvų — viskas čia!

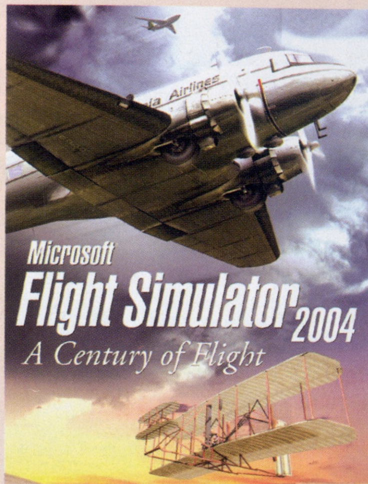
„Forgotten Battles", kaip ir jo pirmtakas, vyksta Antrojo pasaulinio karo metu Rytiniame fronte, kur vyko kovos tarp Rusijos ir Vokietijos. Mūšių virš Britanijos čia nėra, taip pat nerasite ir Ramiojo vandenyno regione vykstančių kovų.

Paprasti žaidėjai gali pražaisti „Forgotten Battles" vykdydami 20 to paties žaidėjo misijų arba imtis patys kurti savo konfliktinę situaciją: išsirenkate savo lėktuvą, pagal kurį taip pat gaunate atitinkamą šalį bei priešų kiekį ir tipą, tarp jų ir „antžemines" apsaugas. Galite keliauti vienas arba pasiimti į komandą kolegas pilotus. Lėktuvus jiems, be abejo, parenkate jūs.

Vieno žaidėjo misijos išbarstytos taip, kad apręptų penkių šalių interesus. Žaidime yra devynios TSRS, keturios Vokietijos, keturios Suomijos, dvi Vengrijos ir viena JAV misija.

Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight

Viena seniausių simuliatorių serijų praėjusiais metais atšventė 20-ąjį jubiliejų, o visa aviacija persirito į antrąjį gyvavimo šimtmetį. „Century of Flight" ir yra dedikuotas šimtametei aviacijos istorijai. Galite paskraidyti pačiais įstabiausiais istoriniais lėktuvų modeliais, netgi pačių brolių Vraitų „Wright Flyer".



Be istorinių vertybių, „Century of Flight" turi ir keletą ypatingų naujų savybių: specifinę GPS sistemą su žemėlapių perdengimais ir mokymosi centrą. Džiugu, kad nebereikia stačia galva pulti žaisti, nelabai suprantant, ką reiškia galybė prietaisų ir rodyklėlių. „Century of Flight" mokymosi režimas — labai draugiškas ir lengvai perprantamas, tad turėtų pritraukti naujų žanro gerbėjų. Taip pat labai džiugina visu pajėgumu veikianti trimatė lėktuvų kabina. Na, ir nereikia pamiršti milžiniškų žaidimo apimčių — jūsų apsilankymo laukia net 24,000 oro uostų visame pasaulyje.

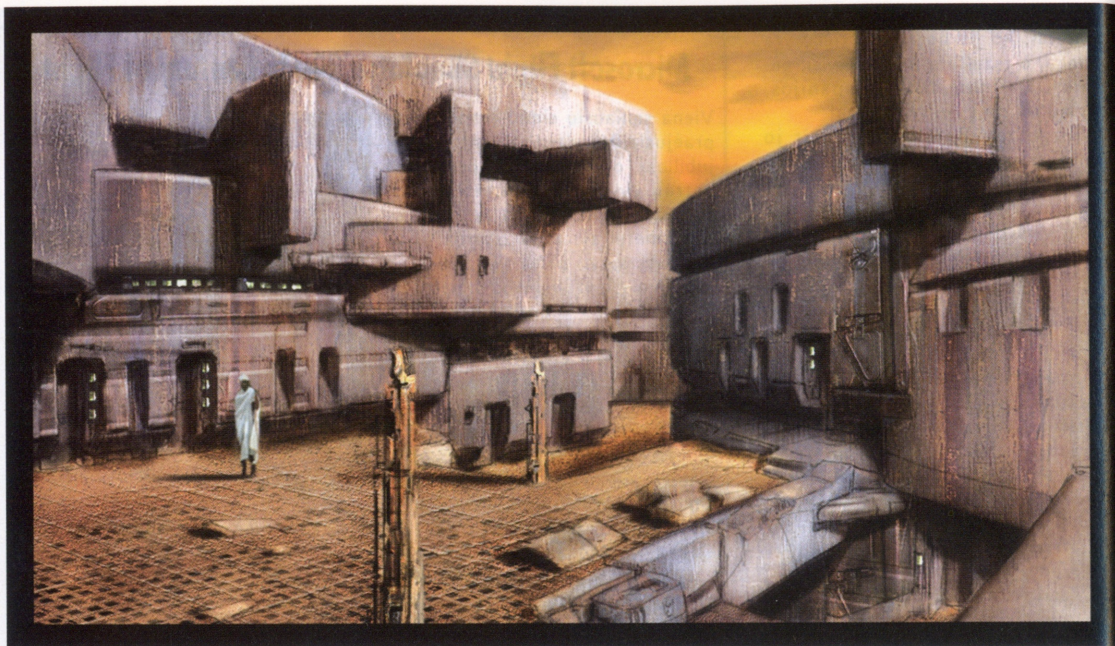




Prisiekusius simuliatorių gerbėjus dar labiau sužavės *multiplayer* galimybės. Bet kurią naktį daugiau nei šimtas oro karių susirenka *ubi.com* („Ubi Soft" serveriuose) ieškodami kovos.

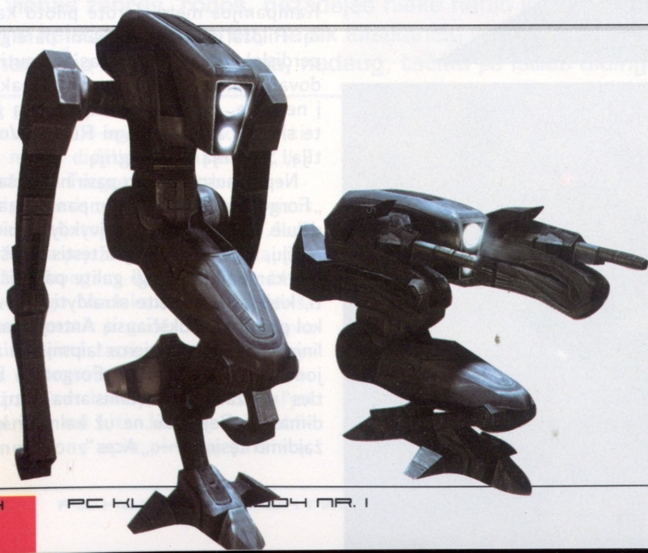
Dar vienas būdas žaisti „Forgotten Battles" yra kampanija, sudaryta iš dinamiškų misijų serijos. Galima pačiam pasirinkti tarp statinės, besišakojančios kampanijos ir dinaminės kampnijos. Žinoma, pastaroji daug įdomesnė, nes čia misijos niekada nesikartos, o įvykiai bus generuojami atsitiktinai ir juos paveiks jūsų sėkmė ar jos nebuvimas. Kampanijos metu darote piloto karjerą. Pilotai gali būti keliami pareigose, perdislokuoti į kitas vietas ar gauti apdovanojimus. Jie taip pat gali pakliūti į nelaisvę. Pasirinkę tokią karjerą galite skristi, atstovaudami Rusiją, Vokietiją, Suomiją ar Vengriją.

Nepriklausomai nuo pasirinktos šalies, „Forgotten Battles" kampanija yra didžiulė. Vidutiniškai teks įvykdyti apie 30 misijų, o visa karjera gali tęstis iki aštuonių kampanijų. Taigi galite paskaičiuoti, kiek laiko turėsite skraidyti ir kovoti, kol pasieksite aukščiausią Antrojo pasaulinio karo piloto karjeros laipsnį. Be abejonės, „Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles" yra žaidimas metams arba metų žaidimas :). Beje, jau ne už kalnų ir kitas žaidimo tęsinys — „Aces".



Metų RPG

2003-ieji RPG žanrui galėjo praslinkti visai nepastebimai ir blankiai. Nebent galėtume išskirti keletą labiau įsimintinų darbų. Nenustebino ir pradžioje labai intrigavęs „Mistmare". Pasirašę „mirties nuosprendį" su Disnėjumi, vieni iš RPG dievų „Bethesda" („Morrowind! Morrowind"...) savo žaidimu „Pirates of the Carribean" taip pat nesužavėjo — juk negalima puikaus žaidimo perdirbti ir adaptuoti kino licencijai, kad ir kokia gera ji būtų. Liūdesį sukėlė ir bandymas sugrįžti į „Diablo" laikus — „Lionheart". Galbūt, paradoksalu, tačiau būtent praėjusieji metai į istoriją įeis kaip patys įstabiausi RPG metai. Vos ne magišką anagramą — KOTOR — tikrai dar ne kartą kartosime ir išgirsime aidint aplinkui.



KOTOR, kurio pavadinimą galima iššifruoti „Star Wars: Knights of the Old Republic", įrodė visam pasauliui, kad RPG žanras dar toli gražu neišsemtas ir gali tapti masinio kulto objektu. Užmojis, rodos, protu nesuvokiamas: paimti milžinišką „Žvaigždžių karų" visatą ir joje sukurti pilnavertį RPG žaidimą, kuriame figūruoja įvairūs tiek matyti objektai, tiek žaidimo kūrėjų sukurtos interpretacijos fantastinės klasikos tema. „Žvaigždžių karų" pasaulis ir galimybės tokios didžiulės, kad net mintis apie nepriklausomo herojaus gyvenimą, tobulinimą ir keliones jame atrodo šventvagiška. Tačiau

užduoties įgyvendinimas buvo pradėtas. Ši atsakomybė užkrauta patiem geriausiem RPG meistrams, kurių gyslomis, ko gero, teka ne žmogiškas, o kokių nors mistinių „fantasy" gyventojų ar futuristinių kosminių klajoklių kraujas. Tai pavyko padaryti „Bioware" („Baldur's Gate", „NeverWinter Nights" ir kitų RPG super hitų kūrėjai). Rezultatas pribloškė absoliučiai visus.







KOTOR pasižymi visais geriausiais RPG žaidimų bruožais. Nors žaidimas nėra „open-end" tipo (kaip „Morrowind"), žaidžiant jį, galima nuveikti begalę dalykų. Nuotykių metu tyrinėjate kelis visiškai skirtingus pasaulius, vykdote įvairias misijas. Išskirtinė žaidimo savybė ta, kad galite pasirinkti du žaidimo būdus: šviesųjį ir tamsųjį. Tik nuo jūsų priklauso, kokiu džedajumi tapsite — tamsos tarnu ar šviesos skleidėju. Būtent nuo to priklauso įvairios herojaus savybės (netgi išvaizda!) ir atliekami veiksmai, kurių yra nesuskaičiuojama galybė. Puolimo, gynybos veiksmai, specialios savybės ir panašūs dalykai leidžia rengti nepaprastai galingas ir įvairias priešų atakas.

Žaidimo kovos sistema yra realiu laiku ir eiliškumu paremtas kovos hibridas. Mūšiai greiti ir nuolat judantys, leidžiantys lengvai sudaryti atakų eilę nenutraukiant mūšio. Tačiau jei norite rimčiau apgalvoti puolimą ir atidžiau parinkti veiksmus, kovą galima stabdyti ir tada sudėlioti veikėjų judesius.

Būtinai pagirti puikią „Knights" sąsaja. Kadangi žaidimas portuotas nuo konsolės, sąsaja galėjo būti tiesiog košmariška, tačiau „Bioware" išties smarkiai padirbėjo ir padarė jį lengvai prieinamą PC žaidėjams, kaip bet kuris RPG žaidimas.

Gothic 2

Sulaukusi didelio pasisekimo dėl pirmojo "Gothic" žaidimo, studija "Piranha Bytes" praėjusiais metais išleido daugelio lauktą tęsinį. Antrasis žaidimas tęsia pirmojo istoriją. Mūsų rankose tas pats bevardis kalinys, siekiantis nukauti nesunaikintą priešą — drakonų armiją. "Gothic 2" — trimatis trečiojo asmens žaidimas, leidžiantis laisvai klajoti ir tyrinėti aplinką. Kaunantis su priešais, gaunate „mokymosi" taškų ir kylate lygiais. Už „mokymosi" taškus galite išmokti naujų įgūdžių, tik turite rasti, kas jus mokytų. Galite mokytis magiškų burtų, alchemijos, treniruoti jėgą, ištvermę, protą, įvairius ginklų ir vagysčių įgūdžius, kurie palengvins žaidimą. Nors pradžioje ir neatrodys, kad stiprėjate, žaidimo eigoje tai pastebėsite, susidurdami su vis stipresniais priešais.



Meninis apipavidalinimas

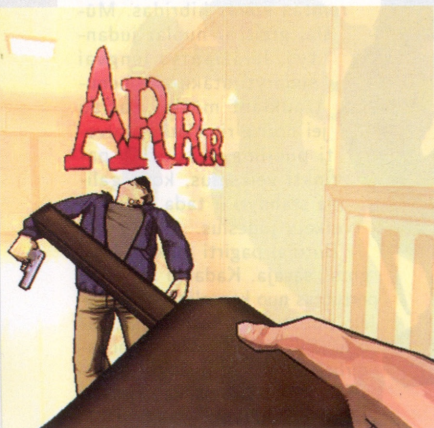
Specialiųjų apdovanojimų pasižymėjusiems 2003-ųjų metų žaidimams pristatymą pradedame meninio apipavidalinimo įvertinimu. Žinoma, būtų galima teikti apdovanojimą už „geriausią vaizdą“, tačiau dabar dauguma žaidimų kuriami tų pačių „variklių“ pagrindu, taigi ši nominacija leidžia išskirti vieną ar kitą žaidimą iš masės darbų.

„XIII“

„XIII“! Neslėpsime, kad būtent šis žaidimas ir paskatino įsteigti tokį apdovanojimą. Trumpai tariant — tai gyvas komiksas. Pirmą kartą PC žaidime „cell-shading“ technologija puikiai pasiteisino ir tiesiog stulbinančiai atlieka savo darbą. Jausmas toks, tarsi verstume prancūziško komikso lapus, kuriuose mus lydi įvairūs „piešti“ specialieji efektai. Kiekvieną veiksmą lydi specialūs užrašai balionėliuose (*Boom*, *Crack* ir t.t.), taip pat girdime, „atsiprašau“, priešininkų žingsnius „tap tap tap“. Dažnai naudojami ir papildomų ekranų vaizdai: išdidinamas koks nors svarbus tolimesnis objektas, parodomas atokiau vaikštantis patrulis. Tačiau įspūdingiausi yra „headshotai“: pataikius niekšui į galvą, ekrano kampe parodomas kelių „langelių“ filmukas, kuriame matome kaip mūsų paleista kulka ar strėlė perveria priešo galvą. Menas. Menas ir ne kitaip!

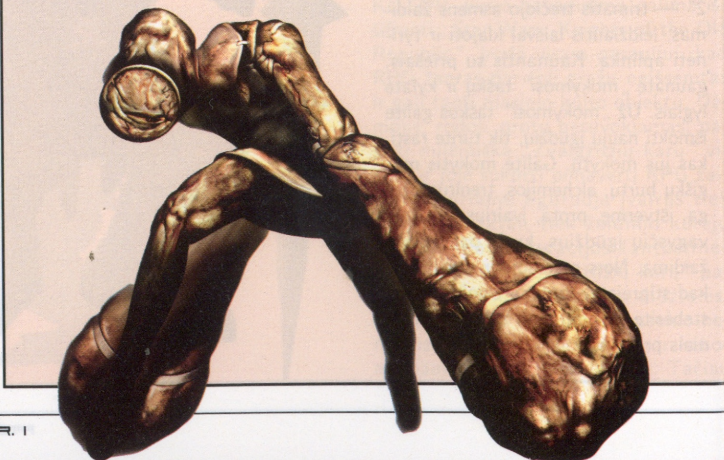
„XIII“ — iš tiesų originalus žaidimas. Tikrai neišvysite besikartojančių koridorių ar holų. Kiekvienas lygis, ar jis vyktų uždaroje erdvėje, ar lauke, yra unikalus ir puikiai sukurtas. Kūrėjus reikia pasveikinti už drąsą ir ryžtą eksperimentuojant su nauju „žaisliuku“ „cell-shading“. Nepakartojama!





Silent Hill 3

O čia jau visiškai kitas paveikslėlis. Tokio tamsaus, niūraus ir įtaigaus pasaulio dar tikrai niekam nebuvo pavykę sukurti. Geriausiai žaidimą apibūdintų angliškas žodis — „disturbing“ (keliantis nerimą). Nerimas nepalieka viso žaidimo metu, o to ir siekia jo kūrėjai. Kraupi aplinka, gleivėti blizgantys „užapvalintų“ formų monstrai, video filmavimą primenanti kokybė — tai tik kelios detalės iš „Silent Hill 3“. Tamsiausia žaidimų meno forma...



Įtaigiausias garsas

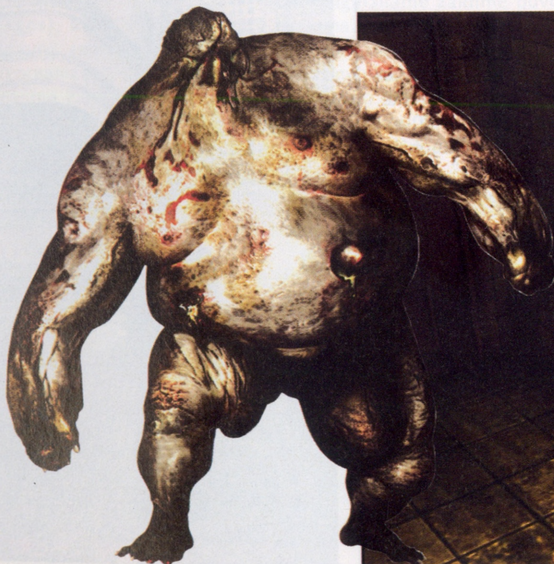
Žaidimo garsas, nors ir keista, dažnai mažiausiai pastebimas dalykas. Garsus nustelbia kitos ryškesnės savybės — vaizdai ar muzika. Kūrėjai dažnai neskiria per daug dėmesio garsams, palikdami juos „bendros formos". Tačiau yra keletas žaidimų, neleidžiančių pro ausis praleisti savo garsų ir priverčiančių juos išsaugoti atmintyje.

Be abejonės, geriausias darbo su garsais pavyzdys praėjusiais metais buvo „Silent Hill 3". Žinoma, didelį įspūdį palieka jo vaizdai, tačiau juos priimame ir vertiname tiesiogiai. „Silent Hill 3" garsas sukurtas visiškai kitaip ir neprimena jokio kito darbo. Garsai tarsi įlenda į pasamonę ir nuolat ten tupėdami verčia žaidėją išgyventi nuolatinę įtampą ir baimę. Kūrėjams puikiai pavyksta garsų pagalba įvaryti baimę ir nepasitikėjimą. Tai nėra eiliniai klyksmai ar šūkavimai, bandantys mus išgąsdinti. Galvoje (būtent galvoje, ne ausyse) nuolat skamba tamsus, erdvinis *ambient*, neaiškios kilmės dunksėjimai, džeržgimai, cypimas, vaikų balsai. Viskas tiesiog varo iš proto ir tuo pačiu metu žavi, verčia judėti toliau ir įsitraukti į šią siaubo simfoniją. Taip pat kūrėjai nepaprastai įtaigiai sugeba žaisti tyla. Būtent tyla čia tampa viena kraupiausių garso formų. Belieka su siaubu laukti, ką kūrėjai mums duos „pasiklausyti" naujame „Silent Hill" žaidime „The Room"...

Need For Speed Underground

Šį žaidimą garso nominacijoje taip pat reikia paminėti. Žaidimo garsai, įtraukdami mus į pogrindinį lenktynių pasaulį, atlieka lygiai tiek pat darbo, kiek ir vaizdai bei kitos savybės. Ypatingai įtaigiai sukurti automobilių garsai: ratų prasukimas, stabdžių cypimas, akseleratoriaus riaumojimas — viskas tarsi apsupa žaidėją ir leidžia pasijusti žvėriško automobilio viduje. Labiausiai vis dėlto įsimintinas pavarų perjungimo garsas važiuojant „dragą". Rodos, nuo garso jauti ir įsivaizduoji, kaip automobilis trukteli ir pasigauna naują bėgį. Galbūt, tai filmo „Greiti ir įsiutę" įtaka, tačiau tokio įtakingo efekto neteko girdėti jokiame kitame žaidime.



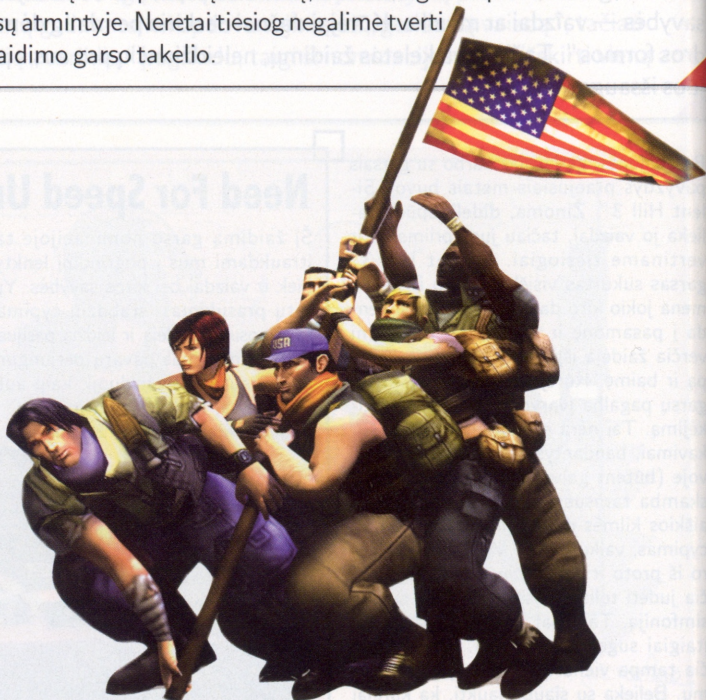




Skambiausia muzika

Jau įpratome, kad muzika — vienas svarbiausių žaidimo elementų, dažnai nulemiantis jo sėkmę. Muzika ypač svarbi kuriant bendrą žaidimo atmosferą . Juk pažaidę žaidimą, vaizdus ilganiui pamirštame, tačiau sužavėjusi muzika dar ilgai skamba mūsų atmintyje. Neretai tiesiog negalime tverti kailyje, kol nesusirandame patikusio žaidimo garso takelio.

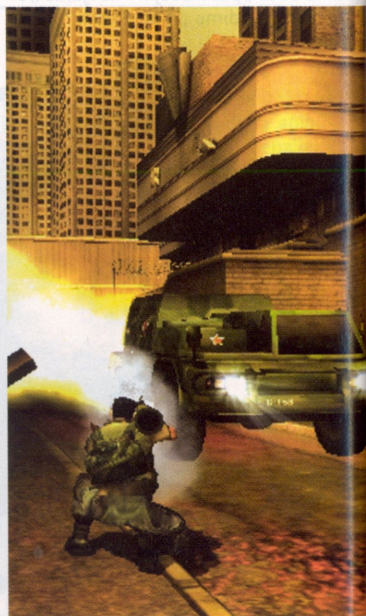
Manau, nedaugelis išdrįstų prieštarauti, jog praėjusiais metais geriausia muzika skambėjo žaidime „Freedom Fighters". Taip, panaši muzika, lydėjusi „misterį 47", dabar lydi pogrindinius kovotojus už Amerikos laisvę. Džiugiausia tai, jog ji čia tiesiog puikiai tinka. „IO Interactive" pavyko tai padaryti: Budapešto orkestro atliekamos didingos simfoninės temos puikiai derinamos su šiuolaikiniais tamsiais „trip-hop" ritmais. Muzika nepastovios nuotaikos ir tempo, ji kinta priklausomai nuo veiksmo greičio ir tipo. Intensyvėjant veiksmui, muzika tirštėja ir skamba dramatiškiau, o viskam aprimus, orkestras taip pat nurimsta ir leidžia mums kiek atsipūsti. „Freedom Fighters" muzika iš ties įtakinga. Tokia įtakinga, kad kartais norisi trumpam mesti žaidimą ir tiesiog pasiklausyti didingų simfoninių garsų bei plaukiančių ritmų. Ši muzika dar ilgai skamba ausyse, net pabaigus žaidimą. Ech, „pone 47", greičiau pasimatytumėm trečiąjį kartą!



Grand Theft Auto: Vice City

Šiai žaidimų serijai reikėtų pastatyti paminklą už visiškai kitokį muzikos pateikimą. Muziką, skambančią per žaidimo radiją, vėliau bandė „nusibeždžioniauti" ne vienas kompiuterinių žaidimų kūrėjas, tačiau jiem nepasisekė. „Vice City" radijo bangomis skambanti muzika yra vienas esminių 80-ųjų dvasios kūrimo elementų. Daugeliui tai bus savotiškos istorinės pamokėlės apie tuometinius muzikos stilius — roko „mirtį" ir popso „gimimą". Radijo stočių pasirinkimas išties didžiulis, tad patinkančios muzikos galės pasiklausyti įvairių stilių mėgėjai. Taigi skambanti muzika sugrąžins mus į „gėlių vaikų" laikus...





Metų išplėtimas

Nežinau, gerai tai ar blogai, bet praėjusius metus tikrai galima vadinti „išplėtimų metais". Sulaukėme ne vieno žymaus žaidimo išplėtimo. Vieni buvo geresni, kiti blogesni. Liūdnoka, kad negalime karūnos atiduoti ilgai laukta „Medal of Honor: Breakthrough". Ne itin gerų atsiliepimų sulaukė ir nuostabaus žaidimo „Age of Mythology" praplėtimas „Titans".



Warcraft III: Frozen Throne

Tačiau buvo ir gerų darbų. Išplėtimas tapo net vieno iš „PC klubo" numerių tema. „Warcraft III: Frozen Throne"! Taip, „Blizzard" vyrukai eilinį sykį parodė, kaip turi būti atliekamas darbas.

Išplėtime žaidėjai tęsia savo kelionę ten pat, kur ją baigė originaliame „Warfcraft III" žaidime. „Frozen Throne" siužetas labai painus, pilnas apgavysčių, išdavysčių ir „dūrių į nugarą". Kiekvienas siekia savo tikslo ir šalina bet kokias jo kelią pastojančias kliūtis.

„Blizzard Frozen Throne" išplėtime ėmėsi ir kitos gudrybės: į tradicinį RTS maišą įpylė RPG grūdų. Taigi tenka vykdyti misijas, kuriose herojų lydi tik keletas karių. Apstu ir tradicinių misijų, kuriose mums iškeltas konkretus uždavinys — pastatyti bazę, užimti tam tikrą priešo teritoriją, sunaikinti priešo pajėgas ir panašiai.

Kaip ir pridera, „Frozen Throne" išplėtimas pasiūlo keletą naujų „rasių". Pirmiausia susiduriame su naktiniais, vėliau — kruvinaisiais elfais, dar vėliau — su nagomis. Kiekviena „rasė" gauna po naują herojų. Pradėti kalbėti apie naujus dalinius, patobulinimus, pastatus ir kitus daiktus net neverta — jų išties daug ir jie daro didelę įtaką „geimplėjui".



Command and Conquer Generals: Zero Hour

Rimtas papildymas geriausiam kariniam RTS žaidimui. Įdomiausia tai, kad tik išplėtime atsiranda generolai (originaliame žaidime buvo tik didžiosios jėgos), kurie vadovauja jūsų kariams. Dėl to žaidimas labai pasikeičia ir įgauna asmeninį atspalvį. Nors naujos kovos pusės nepristatytos, jos taip reorganizuotos, kad, žaidžiant iš skirtingų kampų (pavyzdžiui, JAV kampaniją galima žaisti būnant oro pajėgų generolu, super ginklų ar lazerių generolu), viskas veikia gana skirtingai. Be to, nesvarbu ką pasirinksite, žaidimas siūlo galybę naujų dalinių, savybių, patobulinimų ir galių.



Įdomiausiai išnaudota licencija

Pastaruoju metu pasirodo vis daugiau PC žaidimų, vienaip ar kitaip susijusių su kitomis pramogų formomis, — kinu, televizija, komiksais, knygomis ir panašiai. Žaidimai atkartoja, papildo ar tiesiog kitaip pateikia įvykius, jau kartą viena ar kita forma pristatytus vartotojams. Praėjusiais metais tokių žaidimų buvo išties nemažai: valdėme komiksų ir kino žvaigždes (Halką, Wolveriną, teisėją Dredą), dalyvavome kitose kino ar literatūros formų interpretacijose.

TRON 2

Galbūt, daug kam bus keista, jog šios nominacijos prizininku tapo žaidimas „TRON 2", tačiau būtent jis įdomiausiai „išsuko" turimą licenciją. Tikrai drąsus ir pagyrimo vertas žingsnis — atkasti daugelio užmirštą, o kai kurių apskritai nerегėtą, filmą ir iš jo išspausti tokį nepaprastą žaidimą. Daugiau nei prieš dvidešimt metų (berods 1982-aisiais) Disnėjaus studija apstulbino pasaulį pirmuoju kibernetiniu filmu apie herojų nuotykius kompiuterio viduje. Praėjusiais metais gavome puikų šia tematika sukurtą žaidimą.

„TRON 2" nėra tiesioginis filmo perkėlimas į žaidimą. Kūrėjai nusprendė, jog senosios klasikos taip paprastai neatgaivinsi, ir veiksmą perkėlė dvidešimt metų į ateitį. O į bėdą, tiksliau, į kompiuterio vidurius šį kartą patenka filmo herojaus sūnus Džetas. Toliau žaidimo siužetas vystomas „No One Lives Forever" stiliumi, palaipsniui pateikiant vis naujus žaidimo vingius ir atveriant vis naujas galimybes. Kadangi žaidimas sukurtas praėjus gana ilgam laikui po originalaus filmo pastatymo, kūrėjai turėjo galimybę laisvai interpretuoti filme rodytą pasaulį. Žaidimo savybės ir galimybės ypač sudomins žmones, bent kiek giliau nusimanančius apie kompiuterius. Kitaip tariant, žaidimas leidžia į viską pažvelgti iš priešingos pusės, supintos su fantazija.



"Lord of the Rings: Return of the King"

EA vyrukus taip pat būtina paminėti už šį puikų paskutinės Peterio Džeksono trilogijos dalies perkėlimą į PC. Priminsime, kad žaidimu, skukurtu pagal antrąją filmo dalį, galėjo džiaugtis tik konsolių turėtojai, na, o „Žiedų valdovo" pabaigą galime išgyventi ir mes. Žaidimo kokybė tiesiog pasakiška. Tiesiai iš filmo išimti intarpai beveik nepastebimai supinti su interaktyviomis žaidimo vietomis. Smagiausia, kad tuos pačius filme matytus epizodus čia galime pergyventi su skirtingais veikėjais. Nuostabu!



Metų nesusipratimas

Šį „apdovanojimą" skiriame keisčiausiam (neigiama prasme) žaidimo pasirodymui praėjusiais metais. Klaidų ir nesusipratimų nutinka dažnai, bet jie ne visada būna reikšmingi. Tačiau pernai buvo sukurta bent keletas žaidimų, nesugebėjusių pateisinti savo vardo ir tiesiog neradusių vietos po saule.





„Enter The Matrix" žaidimo istorija prasidėjo seniai. Jau po pirmojo trilogijos filmo sėkmės pradėjo sklisti gandai apie būsimą su filmu susietą žaidimą. Precedento neturintis įvykis žaidimų istorijoje — kai kino kūrėjai, režisieriai broliai Vačovskiai, patys tiesiogiai dalyvavo žaidimo kūrimo procese ir turėjo garantuoti milžinišką žaidimo sėkmę. Ją turėjo užtikrinti ir didžiulės investicijos, taip pat filmų kūrime naudojama įranga bei techninės galimybės. Žaidimo kūrėjams — „Shiny" studijai — beliko sukurti padorų „variklį" ir tinkamai sudėlioti žaidimo mechaniką. Visa kita buvo paruošta: intriguojantis, su filmo siužetu susijęs turinys, įdomūs (nors ir ne pagrindiniai kine) veikėjai, didingas garso takelis. Specialiai žaidimui nufilmuota beveik valanda kino kokybės intarpų! Tai turėjo tiesiog „nužudyti" visus gerbėjus.

Deja, žaidimo kūrėjai nesugebėjo tinkamai atlikti savo darbo. Žaidimas į rinką pristatytas „ne-iš-baig-tas". Viskas, ko reikia, lyg ir yra, tačiau ne iki galo sudėliota į vietas. Veikėjų judesiai, išskyrus kai kurias kovines atakas, tiesiog baisūs (dar dabar prasideda spazmai, prisiminus, kaip jie lipa kopėčiomis :)). Grafika taip pat nesutvarkyta. Aplinkos vienodos, blankios ir neišvaizdžios. Bet leiskite paklausti, kuo galima pateisinti kvadratinius automobilių ratus!? Tokių automobilių jokiame „Matricos" filme neteko matyti, čia jau žaidimo kūrėjų fantazijos „vaisius". Tokie dalykai tiesiog siutina,– juk viską sutvarkius iki galo, iš „Enter The Matrix" galėjo tikrai gautis „Metų žaidimas", kuris, kaip ir pirmasis filmas, būtų pradėjęs naują erą žaidimų gamyboje. Deja, stebuklo vis dar laukiame. Tiesa, ateitis atrodo džiuginanti. „The Matrix Online" atrodo labai viliojančiai ir daug žadančiai. O kadangi tolimesnius darbus atliks visus teigiamai stebinanti „UbiSoft", tikėkimės išties puikaus rezultato.

Ufo Aftermath

Ilgus metus lauktas X-Com tęsinys suglumino ir nuvylė daugelį žaidėjų. To net negalima vadinti „X-com" tęsiniu. Čia nebėra visų rimtųjų dalių, reikalavusių didelio susikaupimo ir strateginio mąstymo. Dabar atrodo, kad kažkas kitas už jus žaidžia strateginį žaidimą, o jūs tik išlendate pašaudyti ateivių. Bent jau ta kova su ateiviais būtų įdomi. O ir čia viskas kartojasi.

Iš „UFO: Aftermath" nelieka nieko kito, išskyrus nesibaigiančią monotoniją...



"Nužudyta" serija

Negalima būti naiviems ir galvoti, jog viskas žaidimų pasaulyje labai gražu. Kaip ir visur, čia taip pat netrūksta nesusipratimų ir kitų neigiamų dalykų. Ne visada kūrėjai ar leidėjai iki galo atlieka savo darbą, taip pakenkdami tiek žaidimui, tiek savo pačių įvaizdžiui. Atsigręžę atgal į praėjusius metus, nusprendėme paskelbti porą „tamsių" nominacijų ir ant gėdos stulpo pakabinti keletą žaidimų.

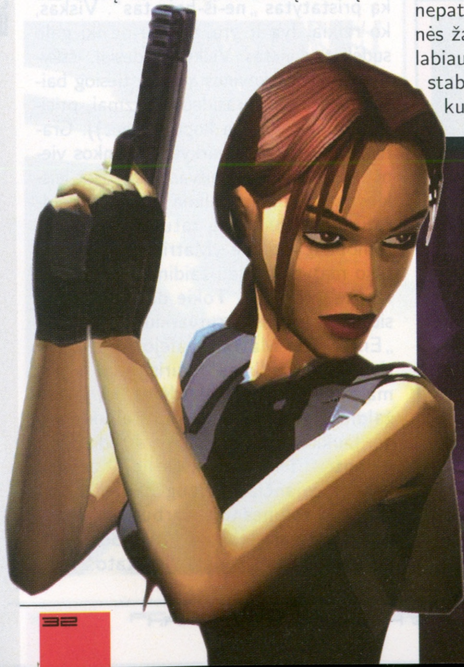
Atspėkite, kas gauna „nužudytos" serijos titulą? Teisingai, — brangioji Lara Kroft su praėjusių metų žaidimu „Tomb Raider: The Angel of Darkness". Jau pati žaidimo pasirodymo „kelionė" buvo baisiai įtartina: pirmą kartą porai mėnesių atidėtas žaidimo pristatymas publikai gal nelabai nuvylė bei nugąsdino, tačiau po to sekę atidėliojimai tapo kasdienybe.

Blogiausia, kad liepos mėnesį pasirodęs žaidimas (pirmoji numatyta data buvo 2002 lapkritis!) nebuvo pabaigtas! Tiek laiko tampyti žaidėjų nervus ir išleisti iki galo nesutvarkytą žaidimą yra neleistina nuodėmė! Žinoma, kūrėjai gali teisintis leidėjų spaudimu, pastarieji — žiniasklaidos ir kino pramonės banginių veiksmais (priminsime, kad žaidimas turėjo būti išleistas maždaug tuo pat metu, kaip ir antrasis „Tomb Raider" filmas „Gyvybės Lopšys"), tačiau mums jokie pasiteisinimai nerūpi. Paprasčiau išvardinti gerąsias „Angel of Darkness" savybes, nei nurodyti jo klaidas. Liūdina tai, kad užsibrėžę atlikti išties didelį darbą — pakeisti seriją ir perkelti žaidimą į naują, modernų lygmenį — kūrėjai nesugebėjo įgyvendinti savo tikslų. Visos žaidimo naujovės veikia ne taip, kaip turėtų, žaidimo balansas visiškai nesuvestas, nepatikrintos nei grafinės, nei mechaninės žaidimo klaidos. Ech, o juk jei būtų labiau padirbėję, gal ir būtų išleidę nuostabų žaidimą, kuris dabar puikuotųsi kuriame nors kitame, „gerų" apdovanojimų puslapyje. Bet, ką turime, tą turime. Kūrėjai nubausti — iš jų atimtos žaidimo tęsinio kūrimo teisės ir perleistos kitai studijai. Tačiau ar tikite, kad visiškai „žalia" studija, niekada nedirbusi su Lara ir net neįsivaizduojanti, kaip tai turėtų atrodyti, sugebės padaryti ką nors padoraus? Mes ne. Ramybės tau per amžius, Lara.

"Contract JACK"



Va šito tai nesitikėjome! Mieliausia, nuostabiausia, brangiausia ir visaip kitaip nepaprasta „No One Lives Forever" serija su žaviaja Keit Arčer lepino mus du kartus. Du kartus mes buvome pasinėrę į nepakartojamus FPS nuotykius, kur apsiginklavę „kietais" ginklais ir dar „kietesniais" specialiaisiais daikčiukais, kovojome prieš piktadarius, siekiančius užvaldyti pasaulį. Viskas tarsi perpiešta tiesiai iš puikiausių 60-ųjų metų šnipų filmų. O ką gi turime dabar? Net liežuvis neapsiverčia to pavadinti žaidimu. Ech, paskaitykite recenziją ir suprasite mūsų širdgėlą...





STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Įdomiausia istorija

Istorija žaidime visada buvo vienas svarbiausių elementų (na, išskyrus sportinius žaidimus), lemiantis žaidimo pasisekimą. Būtent istorijos pateikimas, siužetas ir jo peripetijų atskleidimas apsprendžia, kiek giliai žaidėjas įsitrauks į žaidimą ir kokius įspūdžius jam žaidimas paliks.





Už įdomiausią ir didingiausią praėjusių metų istoriją apdovanojame nuostabųjį KOTOR! Iš tiesų, neaprėpiamas „Žvaigždžių karų" visatos dydis leidžia gimti pačioms neįtikėčiausioms ir didingiausioms istorijoms, o RPG žanras tai leidžia padaryti ypač efektyviai ir įtikinamai.

KOTOR istorija netradicinė, palyginus ją su kitais „Star Wars" žaidimais. Išgirdę apie „Star Wars" žadimą, kurio istorija vyksta 4000 metų prieš įvykius, rodomus filmuose, surauktume nosį. Kiek kartų matėme „LucasArts" žaidimą, kuriame nuotykiai vyksta beveik filmo siužetu. Jau įpratome matyti, ką veikia Obi Vanas, kai nelaksto su galaktikos superžvaigždėmis, kaip Veideris, Lėja ar auksinis — mechaninis droidas :). Tačiau „Bioware" pasirinko būtent tokį kelią ir nusprendė atkurti tikrą „Žvaigždžių karų" pasakojimą, su originaliais veikėjais ir istorija.

Čia sudėlioti visi „Žvaigždžių karų" visatos standartai ir pavyzdžiai: Džedajai prieš Situs, biurokratija ir politika, intrigos ir išdavystės. Žaidimą pradedate kaip stiprus karys, o žaidimo metu vystote savo įgūdžius kaip džedajus, priimate sprendimus, kurie paveikia ne tik nukrypimus į Tamsią ar Šviesią jėgos pusę, bet taip pat apsprendžia, kaip vystysis jūsų žaidimo istorija. Galima būtų tiksliai papasakoti, kaip vystėsi mūsų sukurtų viekėjų istorija, ir vis tiek nesugadintume didžiosiojo žaidimo malonumo, nes istorijos šakojasi ir plėtojasi viso žaidimo eigoje. „Žvaigždžių karų" visatoje viskas tikra ir įtikinama ...

"Silent Storm"

Nepakartojamas rusų TBS, turintis daugybę žavinčių techninių ir „geimplėjaus" savybių, pasakoja vieną įdomiausių praėjusių metų žaidimų istorijų. Už lango — Antrojo Pasaulinio karo įkarštis — 1943-ieji metai, o jūs gaunate užduotį: surinkti geriausią tarptautinę karių komandą. Jūsų tikslas - išgauti slaptą informaciją iš priešo ir bet kokiomis priemonėmis jį sustabdyti. Kadangi galima atstovauti dvi puses — sąjungininkus ir nacius, istoriją taip pat išgyvensite iš dviejų skirtingų pozicijų. Siužetas nėra labai griežtas ir įrėminantis. Tai gan atviro tipo žaidimas, kurio istoriją, iš dalies, diktuojate jūs pats, tačiau bet kuriuo atveju pasakojimas labai intriguojantis ir didingas.



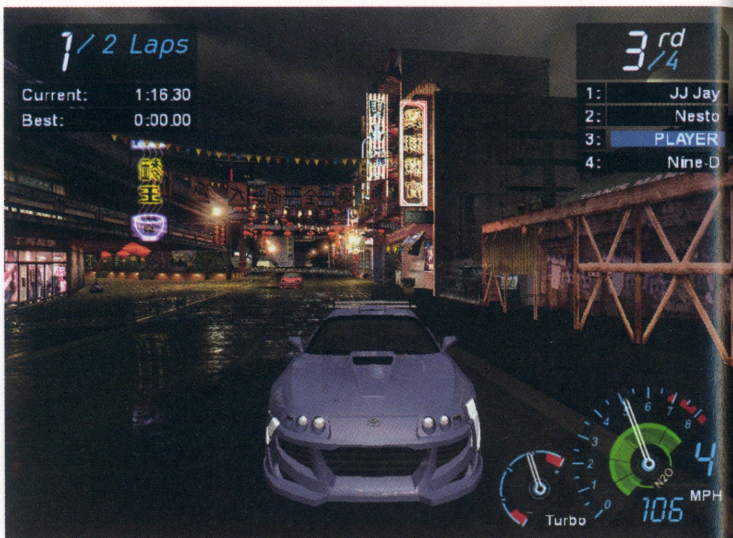
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Skaitytojų mėgiamiausias

2003-ųjų apdovanojimų maratoną užbaigsime pačiu svarbiausiu titulu. Tai jūsų, skaitytojų, balsavimu išrinktas geriausias praėjusių metų žaidimas. Jokios pašalinės įtakos, jokių recenzinių vertinimų — tik jūsų atsiųsti geriausių žaidimų pavadinimai.

Vieni apsidžiaugs, kiti, galbūt, nuliūs sužinoję, jog „Skaitytojų metų žaidimas 2003" — „Need For Speed Underground"! Tiesa, nemanykite, kad „undergraund'ui" taip paprastai pavyko pelnyti šį titulą. Beveik viso balsavimo metu taškas į tašką NFS kovojo su kitu praėjusių metų grandu — „Grand Theft Auto: Vice City". Iš tiesų, susumavus balsavimo rezultatus šiuos žaidimus skyrė nedidelis balsų skirtumas. Na, bet turime nugalėtoją ir turime „runner-up". Ir nieko čia nepadarysi.

Kaip gi kiti žaidimai? Lietuvoje tik šiuos du žaidimus visi ir težaidė ištisus metus? Tikrai ne. Nors kiti žaidimai žymiai atsiliko nuo šių dviejų favoritų, paminėti juos taip pat verta. Juk visus metus žaidėte tai vieną, tai kitą žaidimą. Labiausiai su pogrindinėmis lenktynėmis ir 80–ųjų nusikalstamu pasauliu konkuravo Antrojo Pasaulinio karo šaudyklė „Call of Duty". Iš tiesų, žaidimas tikrai vertas dėmesio ir jau minėtas vienoje iš mūsų apdovanojimų nominacijų. Kiti vienoje ar kitoje kategorijoje „PC klubo" apdovanoti žaidimai taip pat minimi tarp skaitytojų mėgiamiausių. Čia ir „Freedom Fighters", ir „Halo", ir „Splinter Cell", ir „C&C Generals: Zero Hour". Kai kuriems skaitytojams labiausiai patiko ir į mūsų apdovanojimus neįtraukti žaidimai: „Max Payne 2", „Earth Special Forces", „Chrome".







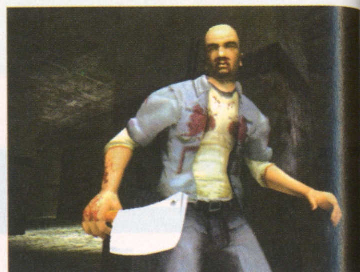


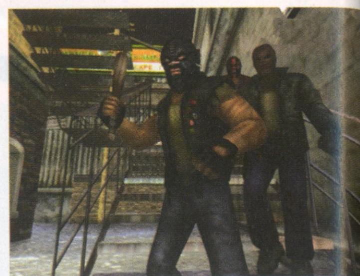
Šia džiugia nata, tikriausiai, galime užversti 2003-ųjų metų puslapį ir pradėti stebėti, kas vyksta ir dar vyks šiais, 2004-aisiais, metais. O įvykių bus tikrai nemažai. Jau vien tai, kad šiemet galų gale sulauksime TŲ, didžiųjų DIII ir HL2, daug ką reiškia! O kur dar begalės kitų seniai laukiamų žaidimų ir, žinoma, netikėtų siurprizų? Ir toliau likite su mumis ir mes būtinai papasakosime apie viską, kas įdomiausia.



NEWS CLUB







Manhunt

Nepaisant neypač didelių pardavimų ir draudimų pardavinėti (Naujoji Zelandija nusprendė neįsileisti šios „velnio apraiškos") Rockstar planuoja kontraversišką *PlayStation 2* žaidimą *Manhunt* perleisti ant PC.

Tai vienas tamsiausių veiksmo žaidimų. Pagrindinis veikėjas Džeimsas Erlas Kešas yra apkaltintas žmogžudyste ir jo laukia mirties nuosprendis — mirtinų nuodų dozė. Gerai tai, ar blogai, tačiau nuodai jo nenužudo, o tik perkelia į keistą ir paslaptingą miestą, kuriame yra tik jis vienas ir balsas ausyse. Greitai herojus sužino, kad atsidūrė Karcerio mieste, kur pilna žiaurumų ir mirties. Balsas ausyse save vadina Režisieriumi ir turi pakankamai galios valdyti Kešo likimą. Pasirodo, Režisierius Kešą įmetė į mirties ir pavojų kupiną pasaulį tik šiaip sau, savo malonumui. Visame mieste išdėliotos kameros, pro kurias nuolat transliuojamas Kešo pasirodymas. Hmm, tarsi kokia tamsioji „Trumano Šou"...

Kokia tamsi ir baisi beatrodytų istorija, pats žaidimas yra dar žiauresnis. Valdydami Kešą nuolat turėsite pasikliauti savo stealth įgūdžiais ir išvengti jus medžiojančių žudikų. Blogiausia, kad pradėsite žaisti be nieko, visiškai tuščiomis rankomis, o ir susiradę ginklų nepajėgsite pasipriešinti didžiulėms gatvių gaujoms.

Nors „Manhunt" ir bus *stealth* tipo žaidimas, nesitikėkite nieko panašaus į „Metal Gear Solid" ar „Splinter Cell" nuotykius. Tai daugiau survival horror žaidimas, tik be monstrų ir pabaisų. Žinoma, nuolat slapstantis nieko gero nuveikti nepavyks, tačiau atvirai su priešais kautis negalėsite. Teks stengtis vilioti juos po vieną ir pribaigti atskyrus nuo gaujos. Žaidime rasite šiokių tokių panašumų į GTA serijas, tačiau taip nėra. Tiesiog žaidimas naudoja tą patį variklį, kaip ir šie „Rockstar North" mafijoziniai žaidimai. Panašūs veikėjų modeliai, „kabantys" ore ginklai ir kitos detalės.

Kalbant trumpai, „Manhunt" yra bjaurus, keliantis nerimą, tamsus ir pavojingas žaidimas, velniškai gerai išgąsdinsiantis žaidėjus.



Battlefield Vietnam



Nereikia nė pasakoti, kokį perversmą žaidimų pasaulyje padarė iki tol nelabai žinoma švedų kūrėjų komanda „Digital Illusions", kuriuos pradėjo globoti patys EA. Antrojo Pasaulinio karo FPS žaidimas leidžia kovoti pačiam ir naudotis įvairia karine technika. Mūsų akys papildyme „Secret Weapons of WWII" išvydo netgi slaptus Antrojo Pasaulinio karo ginklus. Na, o dabar serija keliauja į Vietnamą.



Taip, dabar su greitais pėstininkais lakstysime ir dalyvausime įvairiuose mūšiuose, vykstančiuose Vietnamo džiunglėse. Veiksmas vyks Vietname, kariaus JAV armija ir Vietnamo kovotojai. Naujasis žaidimas bus labiau kryptinis, bet pasiūlys ir įvairesnes pėstininkų įrangos formas. Kaip ir ankstesniuose žaidimuose jūsų karys bus apginkluotas grumtynių bei šoniniu ginklu, pagrindiniu ir kitais ginklais, tokiais kaip granatos. Tačiau „Battlefield Vietnam" sutiksime tik keturias karių klases: žvalgybininką, puolėją, sunkų puolėją (su prieštankiniais ginklais) ir inžinierių. Mediko klasė buvo pašalinta, tačiau kelios karių klasės galės nešioti sveikatos rinkinius. Kaip ir anksčiau, pasirinkta įranga paveiks kario judėjimo greitį, tad sunkiojo puolimo kariai, velkantys M60 kulkosvaidžius, nesugebės judėti taip greitai, kaip žvalgybininkai, apsiginklavę M21 snaiperio ginklais.

Priklausomai nuo to, kuriame žemėlapyje žaisite, bus galima rinktis vieną iš keturių JAV kario aprangų: JAV armijos, JAV jūrų pėstininkų, Vietnamo Respublikos armijos ir JAV specialiųjų pajėgų. Vietnamiečiai turės dvi aprangas: Šiaurės Vietnamo armijos ir Viet Kongo. Taip pat bus galima derinti kario išvaizdą, pasirenkant vieną iš dviejų skirtingų galvų ir kūnų. Dar svarbiau, žaidimas kiekvienai klasei leis parinkti vieną iš dviejų alternatyvių ginklų – šį pasirinkimą atliksite kaskart atsirasdami žaidime. Pavyzdžiui, kaip inžinierius, galite rinktis nešti „Kleimoro" minas arba minosvaidį, o kaip sunkusis puolimo karys galėsite tempti M79 granatsvaidį arba LAW raketsvaidį.

„Batllefield Vietnam" pasirodys jau visai netrukus.









Wars & Warriors: "Joan of Arc"

Daugelis girdėjome Žanos D'Ark istoriją. Vargšė prancūzų piemenaitė, virtusi kovotoja, buvo fanatiškai dievobaiminga. Sakoma, kad ji girdėjo balsus, kurie padrąsino ją kovoti už Čarzlą VII ir išlaisvinti Orleaną bei Loiro slėnį. Ji nešiojo vyriškus drabužius ir, galiausiai, kaip eretikė buvo sudeginta ant laužo (Ne visai atitinka tipišką žaidimų heroję, nešiojančią bikini ir tikrai niekad nesudegančią).

Todėl visai nestebina, kad „Enlight Software“ ne itin griežtai žiūri į autentiškumą savo būsimame žaidime apie šią heroję. Hong-Kongo kūrėjai iš Žanos žada padaryti labiau Lara Kroft tipo heroję, o ne krikščionišką kankinę. Vyriausias kūrėjas Trevoras Čanas, žinomas dėl tokių strategijos šedevrų kaip „Capitalism“ ar „Seven Kingdoms“, bando sukurti žanrus maišantį žaidimą, kuriame išvysime tiek veiksmo, tiek nuotykių, tiek strategijos elementų.

Žaidimo pagrindas — trečiojo asmens veiksmo tipas. Žaną vesime per nuotykių kupiną siužetą ir kovosime su priešais. Laikui bėgant, herojė įgaus daugiau savybių ir atsakomybių. Galiausiai, gausime priėjimą prie realaus laiko komandavimo sąsajos, kur mūsų rankose bus didžiulių viduramžių mūšių likimas.

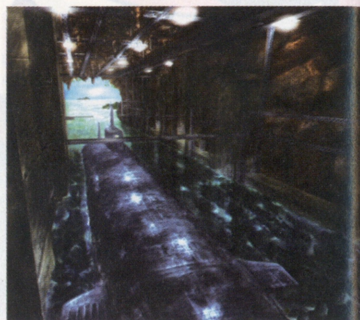
Kitaip negu daugybėje žanrus maišančių eksperimentų, „Joan of Arc“ žaidime visi aspektai bandomi realizuoti iki galo. Nors valdymo sistema yra standartinė WASD klaviatūros ir pelės kombinacija, veiksmas paįvairintas ne vienu RPG bruožu. Energijos taškai diktuoja atakos taškų galimybes, tad negalima nulat pjauti priešus, nesirūpinant savo ištverme. Laikui bėgant, Žana įgauna patirties ir, kildama lygiais, išmoksta vis naujų kombo atakų. Galiausiai, jos arsenale bus tuzinai kombo judesių su devyniais patikimais kardais.

Žana ir jos kompanijonai įgauna ir kitų savybių. Mūšių metu gautą patirtį galima paskirstyti į šešias savybes: jėgos, gynybos, vikrumo, lyderystės, smūgių taškų ir energijos taškų. Su Žana galite valdyti dar tris istorines asmenybes, palaipsniui pristatomas kampanijos eigoje. Tai Žanas de Metsas, Alenkono kunigaikštis ir Etiene de Vignoles. Kiekvienas veikėjas kovoja skirtingais ginklais ir turi savo tikslus, tačiau yra susiję ir su pagrindiniu tikslu — išlaisvinti Prancūziją nuo anglų.









Tom Clancie's Splinter Cell: "Pandora Tomorrow"

Vienas geriausių praėjusių metų veiksmo žaidimų, iš pelenų prikėlęs prancūzus „Ubi Soft", gan greitai susilauks tęsinio. Vos vos kilstelėkime dangtį ir pasižiūrėkime, kas mūsų laukia toje „Pandoros dėžėje".

„Pandora Tomorrow" istorija žada būti daug siauresnė ir ne tokia „išsibarsčiusi", kaip originaliojo žaidimo. Nors tikslios detalės kol kas slepiamos, galima tikėtis, kad žaidimo istorija pasakos apie pasaulio geopolitiką ir pasiūlys keletą logiškų dabartinių situacijų tęsinių. Didesnis susikoncentravimas ir jau sukurtas pasaulis leidžia rašytojams skirti daugiau dėmesio pačiam Semo veikėjui. Taip pat galima tikėtis naujų veikėjų abiejose barikadų pusėse. Šį kartą Semas nebus vienintelis agentas kovos lauke, žaidime susidursime ir su kitais agentais, atliekančiais savo užduotis.

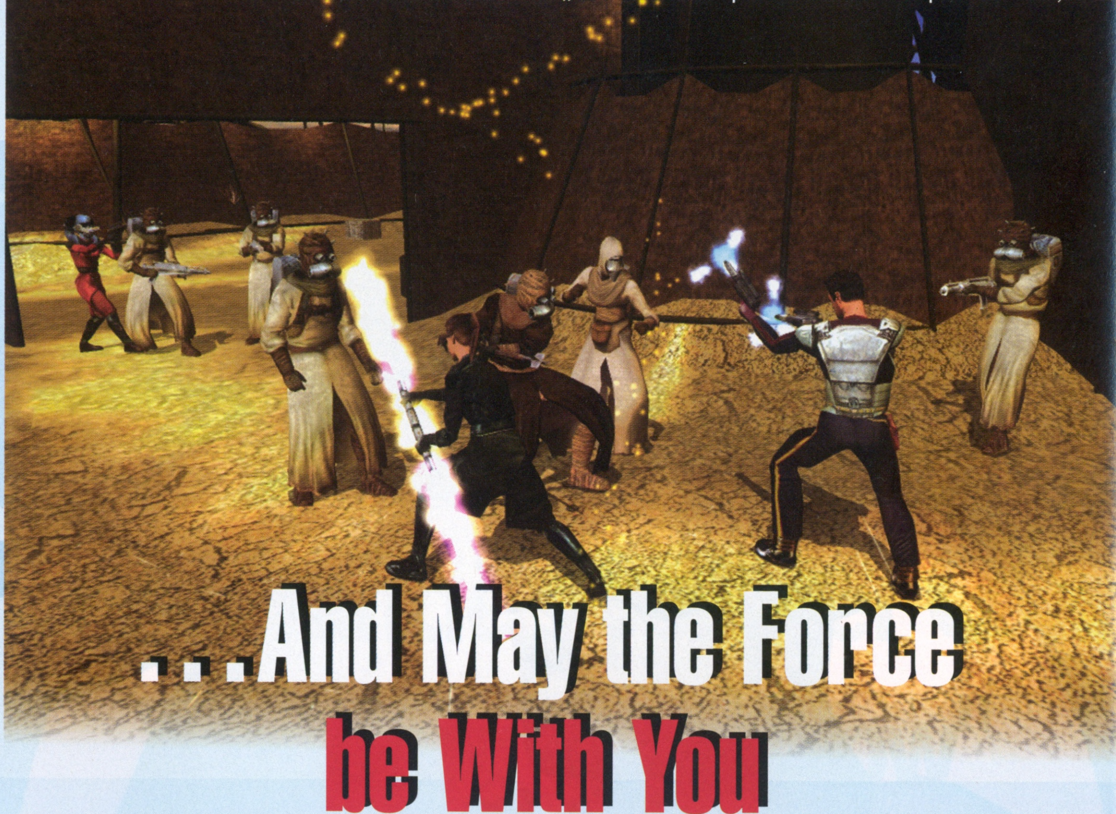
Apie kitas žaidimo detales kūrėjai „Ubi Shanghai" kalba kiek mieliau. Žaidime be vieno žaidėjo režimo bus ir „multiplayer". Esminė žaidimo mechanika liks tokia pati, tačiau kūrėjai diegia ne vieną naujovę bei tvarko ne itin patikusias originaliojo žaidimo detales. Vis dar valdysime Semą trečiojo asmens perspektyva ir galėsime naudoti įvairius judesius, skirtus slapstymuisi ir žudymui. Kai kurie judesiai kiek patobulinti, kad taptų naudingesni. Pavyzdžiui, dabar Semas galės perskirstyti kūno svorį ant kairės ar dešinės kojos, atlikdamas šuolį. Tarp naujų triukų rasime „greito plaukimo" judesį, leisiantį staigiai praįsti pro atviras erdves, pavyzdžiui duris, ir saugiai pasislėpti šešėliuose. Kaip ir galima tikėtis, šešėliai ir šviesa vaidins labai svarbų vaidmenį žaidime. Kūrėjai sugalvojo ne vieną užduotį, kur teks išnaudoti sudėtingą apšvietimą, pavyzdžiui,– slinkti pro judančius šešėlius važiuojančiame traukinyje.

Be fizinių savybių, Semas, be abejo, galės naudotis ir savo spec. įtaisais bei ginklais. Tiesa, priešai dabar sugebės pažinti lazerinį Fišerio pistoleto FN7 taikiklį, tad teks kaskart apsispręsti, ar verta jį naudoti. Naujasis priešų DI turės ir įvairias budrumo stadijas, nuo kurių priklausys jų elgesys.





REVIEW



...And May the Force be With You

Star Wars: Knights of the Old Republic
www.lucasarts.com/products/swkotor/
Kūrėjas: "BioWare Corp"
Leidėjas: "LucasArts Entertainment"
Data: 18 gruodžio 2003
Žanras: Lucas'o gerbėjų svajonių išsipildymas

Reikalavimai sistemai
PIII 1 GHz
256MB RAM
32 MB video

KOTOR daugeliui yra metų žaidimo pasirinkimas. Sunku tai paneigti, juk čia yra viskas, ką turėtų turėti žaidimas ir dar daugiau. Istorija, grafika,garsai - viskas veikia kartu ir sukuria smagią Žvaigždžių Karų atmosferą. Tik pažaidus sunku bus rasti ką nors, ko jūs nepamiltumėte.

Ryan LaFlamme , GamerFeed

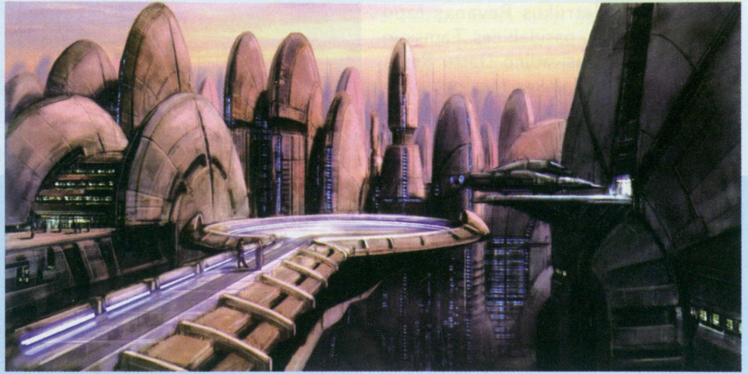
Šviesos džedajai, Tamsos džedajai, sitų kariai, apsukrieji hatai, dailieji twil'ekai ir kiti „Žvaigždžių karų“ visatos gyventojai kompiuterinių žaidimų arenoje kovoja jau seniai. Pirmasis „Žvaigždžių karų“ serijos atstovas pasaulį išvydo dar gauruotais 1983 metais ir nuo to laiko skirtingoms sistemoms buvo išleistos kelios dešimtys SW žaidimų. SW pabuvojo kone visose egzistavusiose konsolėse, pasireiškė beveik visuose žinomuose žanruose. Lenktynės, šaudyklės, simuliatoriai, strategijos, nuotykių ir mokomieji žaidimai, enciklopedijos ir netgi šaškės. „Žvaigždžių karai“ aplankė visus šiuos žanrus, išskyrus vieną... Patį švenčiausią ir tinkamiausią žaidimui apie "Žvaigždžių karus". 2003 tikrai įspūdingi metai ne tik „Žvaigždžių karams“, bet ir visai žaidimų industrijai. Pasitikime „Star Wars: Knights of the Old Respublic“ (toliau KOTOR), pirmąjį RPG „Žvaigždžių Karų“ visatoje ir vieną geriausių RPG visų žaidimų istorijoje.

NPC

EREZIJOS

KOTOR, kaip ir kitas mūsų labai mėgiamas žaidimas, „Halo“, gimė „Xbox“ konsolėje. Tačiau, skirtingai nei „Halo“, „exlusive for Xbox“ ženkliukas KOTOR'ą puošė tik keturis ilgus ir kankinančius mėnesius. Prieš įžengiant į RPG pasaulį, „Lucas Arts“ darbuotojai tikrai šauniai padirbėjo, ieškodami kūrėjų savo projektui. Atiduodami „Star Wars“ visatą į MDK2, „Baldur's Gate“ ir „Neverwinter Night“ kūrėjų „Bioware Corp“ rankas, „Lucas'o“ atstovai, ko gero, padarė teisingiausią sprendimą visoje SW žaidimų kūrimo istorijoje. Keliaudamas iš „Xbox“ į AK, KOTOR'as

patyrė nemažai kosmetinių operacijų. Nors ir keista, bet ant galingo AK žaidimas atrodo šauniau ir gyviau nei ant gimtojo „Xbox". Žaidime atsirado daugiau daiktų, o valdymas buvo perkurtas taip, kad AK vartotojai nejustų jokio diskomforto. Žmonės kalba, kad kelios valandos su KOTOR pranoksta visus lig šiol matytus SW žaidimus ir filmus (!). Toks pasakymas labiau primena baisią ereziją, nei tikrą faktą, tačiau teisybės jame daug daugiau, nei atrodo.



LABAI, LABAI SENIAI...

Būtent taip šią istoriją pradėtų genijus, vardu „Lucas". Tačiau iš tikrųjų žaidimo veiksmas prasideda likus maždaug keturiems tūkstančiams metų iki filmo pradžios. Galaktika jau beveik pamiršo pirmąjį sitų karą, per tą laiką spėjo praūžti dar vienas baisus karas su mandaloriečiais. Respublika, išsekinta abiejų karų ir biurokratijos, delsia prieš imdamasi kokių nors veiksmų, kad apmaldytų išoriniame žiede šėlstantį sitų laivyną. Respublikos Senatas suglumęs, nes niekas nesitikėjo, kad pasibaigus primajam sitų karui, ši karinga rasė sugebės vėl pakilti į kovą. Tačiau sitų laivynas auga ne dienom, o valandom, ir išorinio žiedo planetos jau nebepatenkina grobikiško sitų apetito. Kovinis laivas „Leviatanas" — sitų laivyno pasididžiavimas — pasuka Tario planetos link. Žaidimas, kuriame pagrindinis prizas yra galaktikos kontrolė, prasidėjo...



Kalbant atvirai, toks šuolis atgal žaidimui galėjo išeiti tik į gerą. Mes esame įpratę, kad „Žvaigždžių karų" serijos žaidimai vyksta tiesiogiai remiantis kino filmo/knygų siužetu arba kažkur už kadro, kai veiksmas vyksta tuo pat metu, tačiau nagrinėjami kitų personažų gyvenimai. Tačiau žaidimai, kuriuose nors prabėgomis sutinkamas Lukas Skaivokeris, princesė Lėja, Obis Wan ar Dartas Veideris, neišvengiamai yra koreguojami „Lucas Arts" darbuotojų. „Žvaigždžių karų" visata jau tapo kultine, ir, be jokios abejonės, „Lucas Arts" nenorėtų kvailų nesusipratimų. Perkėlus žaidimo veiksmą 4000 metų atgal, žaidimo kūrėjams atrišamos rankos. Tiesa, esminės „Žvaigždžių karų" taisyklės nekinta, tačiau kūrėjai beveik nevaržomi gali plėtoti siužetą. Be to, 4000 metų net ir „Žvaigždžių karų" mastu yra didelis laiko tarpas, tad šiokie tokie pasikeitimai technologijose, politikoje bei džedajų gyvenime yra visiškai suprantami ir leistini.

Nepaisant to, „Bioware" stengėsi nenukrypti nuo originaliosios „Žvaigždžių karų" istorijos, o dauguma žaidimo personažų labai primena veikėjus, sutiktus filmuose. Žodžiu, KOTOR žaidime išliko visa tai, ką mes mylime SW filmuose, knygose, žaidimuose, tačiau šį kartą mes susiduriame ir su kai kuriais tradiciniais „Bioware" elementais. Pavyzdžiui — mūsų kompanija, kurią mes valdysime. Ją sudaro devyni asmenys, kiekvienas iš jų turi savo charakterį, požiūrį į pasaulį ir į mūsų poelgius. Tradiciškai beveik visi mūsų sąjungininkai yra draskomi vidinių konfliktų. Beje, ši savybė manęs vos nepribaigė, žaidžiant „Baldurs Gate II", kuriame dvi elfės nuolat raudojo dėl visuotinio disbalanso bei apgailėtino savo likimo. Žaidžiant KOTOR, žaidėjui paliekama teisė rinktis, tad nenorintys galės nesigilinti į savo kolegų rūpesčius. Antra vertus, pokalbiai su kolegomis trunka neilgai, o kartais atneša nemažai naudos.

HEY MAN...

Ilgai mąsčiau, kaip papasakoti apie žaidimo siužetą. Šį kartą buvo išties sunku apsispręsti. Visų pirma todėl, kad, priklausomai nuo pasirinkto kelionės maršruto, kinta pagrindinis žaidimo siužetas. Tiesa, šie pokyčiai neesminiai, tačiau jie yra. Dar viena priežastis, dėl kurios galvojau, ką rašyti, buvo ta, kad žaidime vykstanti istorija turi keletą labai reikšmingų ir įdomių posūkių, apie kuriuos papasakojęs sugadinčiau jums pusę žaidimo. Na, ir trečioji priežastis — tai mūsų personažo požiūris į pasaulį. Suprantate, priklausomai nuo mūsų veiksmų, keisis mūsų personažo dvasinė būsena, t.y. jo sąmonė kryps į šviesiąją arba tamiąją pusę. Priklausomai nuo to, kuriai pusei mes priklausysime, kis ir žaidimo eiga. Beje, tam tikrais momentais žaidimo eigą pakeis ir mūsų pasirinktoji džedajiška specialybė. Daugelis užduočių bus išsprendžiamos skirtingais keliais, kol saugotojai mosuosis šviesos kalavijais, konsulai pasitenkins ilgomis kalbomis ir žmonių atvertimu į šviesos kelią.

Ir vis tik trumpai nupasakosiu, kas šiuo metu vyksta visatoje, ir kam jai prireikė pagalbininkų, t.y. mūsų ir jūsų. Prasidėjus karui su mandaloriečiais, tiek Respublika, tiek Džedajų Ordinas vengė imtis griežtų veiksmų ir delsė. Respublika, diskutuodama ir balsuodama, laukė, kol problema susitvarkys savaime, tuo tarpu džedajai, laikydamiesi savų tradicijų, neskubėjo priiminėti sprendimų, galinčių atnešti nepageidaujamų pasekmių. Du iškiliausi to laikmečio džedajai — Revanas ir jo mokinys Malakas, nepaklausė savo vyresnybės ir leidosi į kovą su Mandaloriečiais. Prisijungę prie priešakinėse gretose kovojančių Respublikos karių, Revanas ir Malakas padėjo nugalėti Mandaloriečius, tačiau karui pasibaigus į Ordiną juodu negrįžo. Revanas ir Malakas rado kažkokį seniausios visatos rasės įrenginį, pulsuojantį

tamsos jėgą. Netrukus Revanas tapo Tamsos Lordu ir, pasidabinęs Tamsiojo Lordo mantija, pasivadino Dartu Revanu. Jo mokinys Malakas taip pat pasirinko tamsos kelią, tad juodu tapo išties galingais valdovais, ir, pasinaudoję savo galiomis bei rastuoju artefaktu, atkūrė galingąją Sitų Imperiją. Kartu su šiais puolusiais džedajais, tamsos kelią pasirinko ir dauguma Respublikos laivyno generolų bei jaunųjų džedajų, kurie troško lavinti savo Jėgą kovodami ir nugalėdami, o ne medituodami bei puoselėdami savyje šviesą.



Praėjus ketveriems metams po karo su Mandalorija, galaktiką užplūdo nauja neganda — antrasis sitų karas. Pačioje jo pradžioje Respublika parengė specialųjį smogikų būrį, kuris turėjo išsilaipinti Darto Revano laive ir jį nužudyti. Operacijai vadovavo jauna, temperamentinga Džedajė Bastila. Ši, nors ir gana arogantiško būdo mergina, puikiai valdė šviesos Jėgą bei turėjo itin retą Jėgos dovaną, kovinę meditaciją. Būtent padedamas kovinės meditacijos Bastilos burys sugebėjo patekti į Darto Revano laivą ir stoti su juo į kovą. Bastilai nepavyko nužudyti Revano, mat jo mokinys Malakas, pastebėjęs nesklandumus Revano laive, atsuko savo pabūklus buvusiojo mokytojo ir valdovo pusėn. Revano laivas buvo sunaikintas, Bastilos būrys vos vos išvengė mirties, ir savo raporte Džedajų Ordinui oficialiai pareiškė, kad Revanas žuvo savo laive. Išdavikas Malakas iš savo mokytojo pagrobė Tamsos mantiją. Dabar Darto Malako laivynas artėja prie Tario planetos, kur ir prasideda mūsų nuotykiai...

...TAKE A WALK ON THE LIGHT SIDE

Žaidimą pradėsime kaip eiliniai Respublikos kariai. Tiesa, prieš tai reikia susikurti personažą, pasirinkti klasę ir t.t. Tačiau tai tradicinis RPG bruožas, tad apie jį nekalbėsiu. Taigi, mes pabundame kosminiame laive, eilinio kario kailyje. Pabundame nuo triukšmo, kilusio Sitų karių užpuolimo metu. Mūšio eigoje mes gausime krūvą patarimų, kaip kovoti, tad laivo ataka mums atstos tradicinį *Tutorial* lygį. Po katastrofos mes atsidursime Tario planetoje, kurią šiuo metu kontroliuoja Sitai. Norėdami sučiupti Bastilą, Sitai suorganizavo Tario blokadą, tad nė vienas laivas negali palikti planetos. Mūsų uždavinys — surasti ir išgelbėti Bastilą bei sugalvoti, kaip pasprukti iš apsupties. Taigi žaidimas prasideda. Nuo šiol mūsų veiksmai atidžiai stebimi, ir kiekvienas mūsų poelgis pakreipia herojų šviesios arba tamsos pusėn. Ką gi mums žada šviesioji pusė? Kadangi mes vis dar eiliniai kariai, tai mūsų polinkis į šviesą arba į tamsą neturi jokios įtakos kovoms. Priklausomybė šviesiai arba tamsiai pusei daro daugiau įtakos mūsų dialogams su bendražygiais ir NPC. Su į šviesą linkstančiu personažu dauguma sutiktųjų bendraus maloniau, be to, mūsų dialogo eilutės pasirinkimas bus papildytas geromis frazėmis. Taryje neverta žengti tamsos keliu, nes visi blogi poelgiai, nors ir apdovanojami „epx." taškais bei vienu kitu šimtuku kreditų, neatsveria tos naudos, kurią mes gausime žengdami šviesos keliu. Už gerus poelgius mes apdovanojami ne pinigais, o naudinga informacija, papildomais kvestais bei gana retai sutinkamais daiktais, kurie labai naudingi žaidimo pradžioje ir tikrai reikalingesni, nei atliekama šimtinė kišenėje. Vėliau žaidime derėtų pasirinkti, kokią pusę palaikyti, ir savo herojų puoselėti tam tikra kryptimi. Jei nuspręsite likti šviesos riteriais, jūsų laukia krūvos gan painiai išsprendžiamų galvosūkių, taip pat negalėsite ramia sąžine įvykdyti keleto naudingų kvestų, mat, už jų atlikimą jūs būsite dosniai apipilami *Dark Side* taškais. Didžiausias šviesiosios pusės pliusas tas, kad dauguma sutiktųjų neutralių veikėjų su jumis elgsis maloniai ir stengsis padėti. Tapę džedajais, taip pat būsite stipresni naudodami šviesos Jėgos galias. Dauguma šių galių veikia kaip „upgreidai": pagreitinimas, gydymas, atsparumas ir t.t. Beveik visos šviesos Jėgos galios nustoja veikti, jei jūs užsidedate šarvus, tad norėdami stoti į šviesiąją pusę, pratinkitės nešioti paprastus drobinius apdarus. Apskritai, žengdami šviesos keliu, jūs daugiau turėsite kalbėtis ir spręsti nesklandumus žodžiu, o ne ginklu. Taip žaidimo trukmė šiek tiek pailgėja, o nesibaigiantys dialogai ima varginti. Ypač dėl to, kad, būdami

geraisiais džedajais, privalome išklausyti kiekvieno verksnio sriubčiojimų. Antra vertus, būnant šviesiojoje pusėje, jums bus daug lengviau ir maloniau dirbti su savo komanda, o ir ji pati bus gausesnė.

...TAKE A WALK ON THE DARK SIDE

Atvykę į Dantūiną, planetą, kurioje šiuo metu įsikūrusi viena iš džedajų mokyklų, mes būsime mokomi. Nepaisant to, kad mūsų personažas jau per senas, kad taptų džedajumi, nepaisant to, kad Džedajai Meistrai jaučia mumyse tamsos įtaką, mes būsime mokomi. Štai dabar ir sužinosime, kad mes dar kartą turime pasirinkti klasę. Visą informaciją apie klasių pliusus ir minusus rasite vietiniame mokomajame kompiuteryje. Apie Dantūiną prabilau todėl, kad būtent čia galite pradėti savo kelionę Tamsos keliu. Būdami tamsiuoju džedajumi, jūs patirsite visai kitokį žaidimo įspūdį. Tamsieji džedajai negaišta laiko tuščioms kalboms ir deryboms, visus klausimus jie sprendžia klasta, melu, Tamsiosios Jėgos galiomis ir šviesos kalaviju. Be to, tamsiųjų džedajų dialogų languose atsiranda daugiau grubių ir/arba grasinančių frazių, kurios neretai turi gana stiprų poveikį sutiktiems NPC. Dialogų langus taip pat papildo frazės su prierašu „Lie", taigi mes galime ramia sąžine dalinti pažadus, ir jų neištesėję mėgautis mus užplūstančiais Tamsiosios Jėgos taškais.

Tamsioji Jėga apdovanoja savo karius visai kitomis galiomis nei šviesa. Tamsieji džedajai bus žalojančios Jėgos meistrai. Tamsai atsidavęs karys be vargo galės naikinti droidus, siurbti gyvybę iš žmonių, naudotis elektrinėmis iškrovomis, paralyžuoti ir nuodyti savo priešininkus.

Būnant tamsiuoju džedajumi, bus sunkiau įgyvendinti kai kuriuos blogus kėslus, jei mūsų komandoje bus bent vienas Šviesos pusei tarnaujantis karys. Taigi prieš eidami į misiją, visada turite pamąstyti, ar norėsite žudyti nekaltus žmones, kadangi gerieji sąjungininkai jums gali neleisti to daryti. Komandos nariai, tarnaujantys blogajai pusei, taps geriausiais jūsų palydovais: jie neverkšlena dėl savo likimo, jų nekankina paranoja dėl tamsiosios pusės, išdavysčių ir panašiai. Jie šaudo, degina, sprogdina ir jaučiasi laimingi. Tarnaujant tamsiajai pusei, žaidimas įveikiamas truputį greičiau, tačiau daug sudėtingiau dėl nesiliaujančių susirėmimų ir aplinkinių nenoro su mumis bendrauti. Antra vertus, tarnaudami tamsiajai pusei, sutiksite nemažai blogiečių, kurie perpirkinės gerosios pusės kvestus, taigi būdami blogi, kreditų trūkumo justi neturėtumėte.

HIBRIDAS

Kovos sistema KOTOR'e labai primena „Baldurs Gate" kovos sistemą. Tai tradicinio ėjimų strategijos ir „action" mišinys. Nors kovos metu ekrane matysite nenutrūkstantį, puikiai animuotą ir specialiaisiais efektais papuoštą vaizdą, iš tikrųjų už ekrano ribų bus mėtomi kauliukai, o personažai paeiliui atlikinės savo ėjimus. Seka labai paprasta: iš pradžių puolimas, kurį mes kontroliuojame, t.y. nurodome, kokią ataką ir prieš kurį priešininką naudoti, vėliau atakuoja priešininkas, o kompiuteris, išanalizavęs mūsų personažo sugebėjimus, šarvus ir kitus papildomus faktorius, parodo mums, ar priešo ataka pasiekė tikslą. Jei taip, — tai kokia žala padaryta. Ši kovos sistema išties populiari ir dažnai naudojama, tačiau KOTOR'e ji atrodo kaip visiškai naujas dalykas. Kaip jau minėjau, visa kova rodoma realiu laiku, nors personažai ir atlikinėja ėjimus. Visas kitas žaidimo veiksmas taip pat vyksta realiu laiku, tad žaidžiant KOTOR nesusidaro „vaikštau–kovoju" įspūdis. Žaidimas atrodo vientisas ir milžiniškas. Keliaujant realiame laike, jūs jausitės taip, lyg žaistumėte gerą veiksmo žaidimą, tačiau, kilus pavojui, žaidimas patenka į pauzės režimą. Jos metu, laisvai kontroliuodami kamerą, surasite pavojaus šaltinį bei išdalinsite įsakymus komandos nariams. Bet kuriuo metu spustelėję tarpo klavišą, išjungsite pauzės režimą, spustelėję dar kartą, — vėl jį įjungsite. „Pradinukams" tai gali pasirodyti keista, tačiau net ir pradedantieji netruks išsiaiškinti visus tokios valdymo sistemos privalumus.

KOTOR atkeliavo iš konsolės, tad jame yra ir konsoliniams žaidimams būdingų bruožų. Pavyzdžiui, mini žaidimai. KOTOR'e jų yra trys.

„Pazaak" — kortų žaidimas, kurio metu jūs laimėsite arba pralošite krūvas kreditų. Taisyklės labai paprastos: norint žaisti, jums tereikės nuosavos kortų kaladės. Kortų kaladę bet kada galėsite papildyti retomis ir labai galingomis kortomis, tad jūsų sėkmė tam tikra prasme priklausys ir nuo to, kokias kortas turėsite įsigiję. „Pazaak'as" — tai keistas populiaraus žaidimo „21" (dar žinomo kaip „akis", „očko" arba „black jack") variantas. Skirtumas tik tas, kad „Pazaakas" žaidžiamas iki 20 taškų, o žaidėjas turi keturias kortas, kurias savo ėjimo metu gali panaudoti ir taip pakeisti rezultatą.

„Kova su naikintuvais" — kitas mini žaidimas, kurio metu sėdėdami savo kosminio laivo „Ebon Hawk", kulkosvaidininko bokštelyje mes numušinėjame puolančius sitų naikintuvus. Nieko ypatingo jame nėra, tačiau kelionėse iš planetos į planetą toks arkadinis paplėškinimas veikia tonizuojančiai.

„Swoop Racing" — tai super greitos lenktynės. Dar būdami Taryje jūs gražiuoju ar bloguoju įsigysite motociklą, kuriuo galėsite dalyvauti lenktynėse. Pačios lenktynės nėra sudėtingos, tačiau taip





pat, kaip ir naikintuvų šaudymas, puikiai atgaivina po sunkių visatos gelbėjimo darbų. Beje, beveik visose jūsų aplankytose planetose vyks šios ekstravagantiškos sporto šakos varžybos. Prizai nugalėtojams tikrai nemenki, tad susidūrę su kreditų trūkumais, savo kosminio laivo borto kompiuteryje nurodykite kursą į Tatuiną.

BERIBĖ VISATA

Kaip jau minėjau, žaidimas atims vidutiniškai 50 jūsų gyvenimo valandų (žinoma, jei jūs pasitenkinsite žaidimą sužaidę tik vieną kartą). Taigi žaidimas, norintis įtraukti žaidėją į ilgalaikius nuotykius, turi pasiūlyti kažką nepaprasto. KOTOR būtų nepaprastas žaidimas netgi tuo atveju, jei tai būtų tradicinis izometrinis „RPG a la Baldurs Gate II". Tačiau kūrėjai žengė milžinišką žingsnį, kurdami žaidimo aplinką. KOTOR atrodo įspūdingai. Nors paprastai RPG žaidimų grafika nėra lyginama su veiksmo žaidimų grafika, KOTOR'as tokį palyginimą ištvertų ir, daugeliu atvejų, pasirodytų geriau nei konkurentai: puikiai detalizuoti ir animuoti personažai, milžiniškos atviros erdvės, pribloškiantys galiniai fonai, tikroviškos ir gan didelės patalpos. Visa tai yra žaidime ir vietomis atrodo geriau nei neperseniausiai pasirodžiusiame „Jedi Knight: Jedi Academy". „Bioware" dizaineriai puikiai padirbėjo kurdami „Žvaigždžių karų" visatą. Žvilgsniu neaprėpiamos Tatūino dykumos ir kepinanti saulė, kilometrų kilometrus besitęsiančios Dantūino stepės, nepamirštamas plaukiojantis miestas bei povandeninė tyrimų laboratorija Manaane, Kašyko džiunglės... Visa tai atrodo autentiškai ir tikroviškai. Nepaisant to, kad žaidime ne visiškai tinkamas apšvietimas, be jokios abejonės, „Star Wars: Knights of the Old Respublic" yra geriausiai atrodantis SW serijos žaidimas.

LAIŠKAI

Na ir pabaigai: žaidimo įgarsinimas labai kokybiškas. Specialieji efektai, blasterių šūviai ar nepaprastas šviesos kalvijo skleidžiamas garsas skamba tikroviškai, jei lygintume su kino filmu. O su kuo gi daugiau ir palyginsi? Nemanau, kad tarp mūsų yra daug žmonių, girdėjusių tikrą blasterio ar šviesos kalavijo skleidžiamą garsą. Kalbant apie dialogus, reikia paminėti, jog žaidime yra keletas nesklandumų: pokalbiams kartais pritrūksta gyvumo ir emocionalumo. Tačiau šį mažą nesusipratimą kompensuoja pokalbių gausa, mat žaidime yra kelios dešimtys unikalių veikėjų, kuriems tik ir knieti paplepėti. Vienintelis asmuo, žaidime kalbantis ne balsu, būsite jūs (žinoma, niekas netrukdo prieš spaudžiant dialogo su būsima fraze eilutę, garsiai ir išraiškingai ją perskaityti :)). Kaip jau minėjau, patys pokalbiai atrodo kiek apmirę, tačiau tai pasakytina tik apie žmones, kalbančius bendrąja galaktikos kalba. Ne žmonių rasės atstovai — rodianai, twil'ekai, stelkathai, jawos ir kiti — kalba savo gimtosiomis kalbomis. Galima valandų valandas mėgautis raminančiu Stelkathų urzgimu ar Jawų pypsėjimu, tačiau bendraudami su vukiais bei smėlio žmonėmis stenkitės, kad pokalbiai pasibaigtų kuo greičiau :).

„Bioware" pasišovė patys sukurti žaidimo muziką, tad dauguma melodijų bus negirdėtos. Tai, leiskite pastebėti, irgi didelis pliusas, mat dažniausiai SW serijos žaidimai apsiriboja tradicinėmis „Žvaigždžių karų" melodijomis. Kalbant atvirai, „Bioware" sukurta muzika puikiai dera šiam žaidimui ir nė kiek nesipjauna su kartais nuskambančiomis originaliomis Džono Wiljamso melodijomis. Taip taip, žaidime skamba kelios originalios melodijos, o gal jūs manote, kad „Star Wars" žaidime gali nebūti Imperijos Mirties Maršo?

Iš tiesų, žaisdamas KOTOR, turėjau tik vieną nepatogumą: buvo darbo diena, ir mano pašto dėžutę bombardavo kolegų laiškai su įvairiais klausimais, į kuriuos privalėjau atsakyti. Tekdavo graudžiai verkti ir keliauti iš nuostabiosios žaidimo visatos į niūrų „outlook'ą". Jei tik žaidimo kūrėjai būtų įtaisę kokią nors sistemą, kad elektroninius laiškus galėtume rašyti tiesiog iš žaidimo...

„SVEIKA MAMA,

Man viskas gerai, ką tik susipakavome daiktus ir ruošiamės palikti Tatūiną. Šiandien negrįšiu, vakarieniaukit be manęs, pavalgysiu Manaane."

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,7

Vien faktas, kad „Žvaigždžių karai" atvyko į RPG pasaulį, yra daugiau nei šventė.

SIUŽETAS: 9.9

Stipri, stipriai pateikta ir gerai surežisuota istorija.

GRAFIKA: 9,2

Puikus modeliavimas, puikios tekstūros, milžiniškos ir autentiškos planetos.

GARSAS: 9,7

Žaidimas gali būti naudojamas ateivių kalbų mokymuisi.

VALDYMAS: 9,2

Puikiai AK sistemoms pritaikytas valdymas, nors pažaidę ilgiau, atrasite ir keletą konsolėms (su mažai mygtukų) būdingų, ne itin malonių bruožų.

GALUTINIS:

Genialus žaidimas. Neperseniausiai išgirdom, kad jau kuriamas KOTOR tęsinys, ir, jūs nepatikėsite, mus tai labai nudžiugino. „Lucas Arts" ir „Bioware" sukurta visata — milžiniška erdvė, ir vietos joje pakaks dar ne vienam tęsiniui.

9,8

NEED for SPEED
Underground

SUPER KONKURSAS

„UŽTIUNINK" SUPERLENKTYNIŲ AUTOMOBILĮ!

Panaudodami žaidimą „Need for Speed: Underground" ir visus savo meninius sugebėjimus, sukurkite nuostabiausią pasaulyje mašiną. Jūsų triūsas bus deramai įvertintas (žr., skiltį prizai ir nominacijos)!

Konkurso taisyklės:

a) pagrindinės taisyklės:
- negalima naudoti unikalių vinilų.
- negalima skolintis idėjų iš kūrėjų jau sukurtų automobilių;
- galima „tiuninti" bet kurį žaidime esantį automobilį;
- galima naudoti visas žaidime esančias dalis, išskyrus unikalius vinilus;
- visi automobiliai privalo turėti vardą;

b) vertinimo kriterijai:
- spalvų derinimas;
- vinilų derinimas;
- reklaminių lipdukų ir bendro automobilio stiliaus derinimas;
- į automobilio markę ar reputaciją nebus atsižvelgiama, vertinsime tik bendrą automobilio išvaizdą.

Prizai ir nominacijos:

Iš visų konkurse dalyvausiančių apdovanoti bus net 6 skaitytojai!

I vieta:

Pačios gražiausios mašinos kūrėjas bus apdovanotas „Thrustmaster Force FeedBack GT" vairu, o jo automobilis puikuosis specialiame „PC Klubo" plakate, kurį kartu su vasario mėnesio „PC Klubo" žurnalu gaus visi skaitytojai.

Kitos vietos:

Šalia pačio geriausio automobilio atrinksime dar kelis, kurie taip pat bus įdėti į plakatą, o jų autoriai gaus nemokamą vasario mėnesio „PC Klubo" numerį. Bus išrinkti geriausi darbai šiose nominacijose:

1. Agresyviausias (pikčiausias automobilis).
2. Simpatiškiausias arba moteriškiausias (nugalėtoją išrinks mūsų redakcijos moterys :).
3. TOP Reklama (už geriausią kokios nors kūrėjų firmos reklamą, panaudojant „manufacturer vinyl'us" ir/arba reklaminius lipdukus).
4. Lietuviškiausias auto (dalyvauja tik „VW Golf" ir „Nissan 240 SX" automobiliai).
5. Paprasčiausias (automobilis, kuriam puošti panaudotos dalys ir vinilai yra ne aukštesnės nei II lygio).

Konkurso tvarka:

Savo kompiuteryje suraskite užsaugotas žaidimo bylas. Dauguma atvejų jas rasite čia: *C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\NFS Underground*. Jei šioje vietoje „NFS Underground" direktorijos nėra, suraskite ją naudodami „Find" komandą. Šioje direktorijoje bus keli failiukai su išplėtimais **.ugd*, **.cfg*, **.txt* ir taip toliau. Visus juos suarchyvuokite jums patogia archyvavimo programa („WinZip", „WinRAR", „WinAce" ir kt.). Šį archyvą (jo dydis turėtų būti ne didesnis kaip 200 KB) siųskite mums į redakciją el. paštu: pcmail@hakeris.lt. Laiške būtinai nurodykite savo vardą, pavardę, „niką" (jei turite), adresą bei telefoną, automobilio, kurį „tiuninote", modelio pavadinimą bei jūsų sugalvotą pavadinimą.

Jei neturite priėjimo prie interneto, savo darbus galite siųsti ir diskeliuose ar CD adresu:

UAB „Indiza"
„PC Klubui"
Draugystės g. 15,
Kaunas LT–3031.

Konkursiniai darbai bus priimami iki 2004 02 01.

Atsiprašome, bet paštu atsiųstų laikmenų grąžinti negalėsime.

Sėkmės!



IMPORTUOTOJAI LIETUVOJE: „GNT LIETUVA" | DATA: 2003-12-05 | KAINA: 139,99 LT



Nepaprastas IQ testas

Uru: "Ages Beyond Myst"
http://uru.ubi.com
Kūrėjas: "Cyan Productions"
Leidėjas: "Ubisoft Entertainment"
Data: 2003-11-14
Žanras: nuotykių

Reikalavimai sistemai
PIII 800 MHz
256 MB RAM
32 MB video

"Uru" turi baisią valdymo schemą, tačiau tai tikrai tvirtas nuotykių žaidimas. Nuostabi grafika ir garsas, smagūs galvosūkiai ir daugybė informacijos apie D'ni sukuria atmosferinį žaidimą. Deja, faktas, kad nėra reklamuoto daugelio žaidėjų režimo, tikrai nuvilia ir parodo, jog žaidimą skubėta bet kokia kaina iškišti prieš švenčių sezoną.
Carla Harker,
GameSpy

„Myst". Šis pavadinimas didingai skambėjo dar seniai, prieš atsirandant daugelio žaidėjų *online* žaidimams. Tai buvo kvestų ir galvosūkių žaidimų valdovas. Ir nors jame buvo tik vieno žaidėjo režimas, „Myst" serijos suvedė žaidėjus kartu dėl vienos priežasties — jis buvo velniškai sunkus, per sunkus išspręsti vienam. Daugelį tų, kuriems pavyko prasibrauti pro iš proto vedančius galvosūkius, kelionėje nuolat turėjo lydėti bent pora pro petį stebinčių draugų, padedančių atrasti sprendimus. Vieni patys, be draugų ar strategijos gido pagalbos, „Myst" žaidimus galėjo pereiti tik labai nedaugelis žaidėjų. Dabar, nutekėjus daug vandens nuo didžiųjų „Myst" laikų, mums vėl metamas smarkiai pasikeitęs, tačiau vis tiek nepaprastas iššūkis.

REZIDENTAS

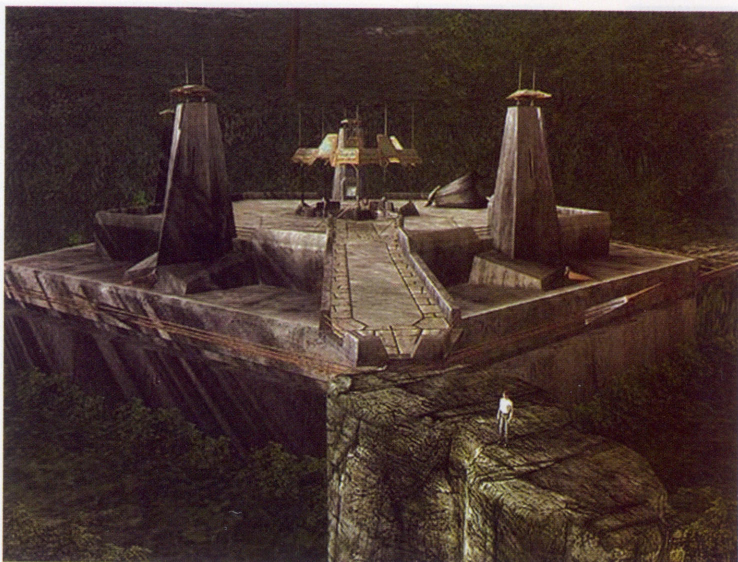
„Uru: Ages Beyond Myst" yra modernizuotas klasikinio žaidimo atgimimas, puikiai pagauna originaliųjų darbų paslaptingumą ir savotišką „magiją", protu nesuvokiamas mįsles ir prideda daugelio žaidėjų režimą. Taip, dabar gal ir nereikės kaskart kviesti draugų į pagalbą. Atlaidesnė atrodo ir žaidimo išvaizda — spalvingas ir erdvus trimatis pasaulis bei trečiojo asmens avataras. Rodos, eilinis nuotykių žaidimas, tačiau „Myst" šerdis išlikusi tokia pat tvirta ir nepaprastai sunkiai perkandama.

Užbėgant už akių reikia pasakyti, kad šiuo metu daugelio žaidėjų režimas dar deramai neveikia, taigi turime tą patį tradicinį „Myst". Nereikia nė sakyti, kad žaidimas labai griežtas ir nesiruošia mums nuolaidžiauti. Keliaujant „Uru" iš žaidėjų bus reikalauja-

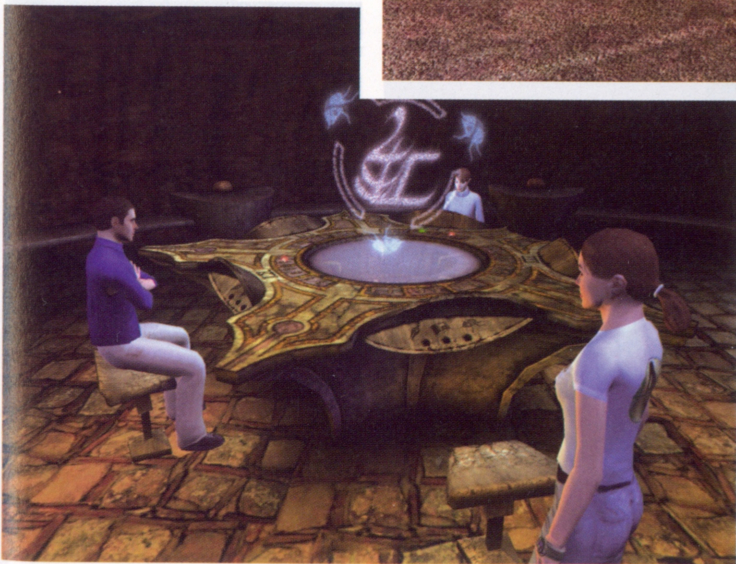
ma nepaprasto susikaupimo, į darbą reikės paleisti kiek įmanoma daugiau pilkųjų ląstelių, įsijungti „Šerloko Holmso" režimą ir pan. Tai žaidimas, skirtas prisiekusiems kvestų ir galvosūkių mėgėjams, negailintiems nei savo laiko, nei kantrybės, nei nervų.

Griežto žaidimo dizaino pavyzdžius sutiksite jau pačioje „Uru" pradžioje. Padedamas sumanaus meniu susikuriate savo veikėją ir be jokių didesnių paaiškinimų esate išmetamas dykumos vidury. Su savimi neturite nieko, išskyrus drabužius. Neturite jokių aiškesnių tikslų, o vyrukas, vardu Zendis, sėdintis šalia netoliese esančio vagonėlio, taip pat per daug nieko nepasako ir nepaaiškina. Suprasti galima tik tiek, kad kažkada buvo paslaptinga rasė D'ni, kuri prieš 10 000 metų sukūrė keliaujančius tomus. Praeis išties nemažai laiko, kol iš skirtingų siužetinių gabalėlių sudėliosite bent kiek suvokiamą žaidimo priešistorę ir įsisąmoninsite aiškius tikslus.

„Uru" pasaulis, kaip ir anksčiau, yra tuščias. Nors žaidime ir pilna trimačių daiktų, o juo keliauti galime nuo trečiojo asmens (gerbėjai akimirksniu gali persijungti į tradicinį pirmojo asmens vaizdą), daugiausia tenka sąveikauti su pačiomis vietovėmis ir objektais, o ne gyvais žmonėmis. Viskas atrodo žymiai geriau, nei ankstesniuose žaidimuose, tačiau pasaulis išlikęs toks pat šaltas ir nesistengiantis įtraukti. Šiuo aspektu žaidimas labai primena „Syberia". Techniškai aplinkos sukurtos tiesiog įstabiai, ypač dykumos smėlynai, garuojantis Teledanas su didžiuliais magiškais grybais ir siurrealus meno muziejus Kadiš Tolesa.



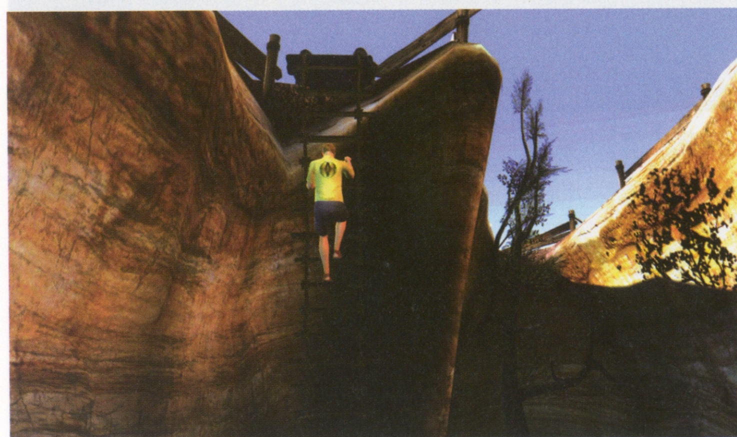




Vienintelis būdas keliauti po šias vaizdingas vietoves yra tyrinėti aplinką, pastebėti viską, kas yra aplink ir imti viską, kas įmanoma. Patikėkite, tai skamba lengviau, nei yra iš tiesų. Iš dalies tam trukdo kiek padrikas valdymas trečiojo asmens režime: veikėją sunku vesti siaurose vietovėse ir kartais netgi paprasčiausias kopėčių pasiekimas tampa sudėtingu veiksmu. Kai kurie galvosūkiai šį dalyką dar apsunkina. Ypač kankinanti yra Kadiš Tolesa, kur saugiai galima žengti tik ant tam tikrų grindų plytelių.

Kaip ir senieji „Myst", vietomis „Uru" yra beveik nesuvokiamas. Kai





kurie galvosūkiai neturi užčiuopiamos loginės prasmės, o jų sprendimai yra visiškai netradiciniai, paprastai niekaip neateinantys į galvą. Jau pačioje pradžioje kyla neaiškumų ieškant kelio į paslaptingąjį miestą, tačiau čia dar mums užuominas duoda storasis vyrukas. Vėliau gi jokios išorinės pagalbos praktiškai nėra.

Galima tik spėlioti, kodėl pasirinktas toks griežtas priėjimas. Juk šiais laikais žaidimai nuo pat pirmos minutės bando sužavėti grandiozinėmis *intro* scenomis, nepaprastos istorijos užuomina ar dar kažkuo. Galbūt kūrėjai bandė iš karto atskirti prisiekusius kvestų gerbėjus nuo atsitiktinai „užsukusių" žaidėjų, ir sunkiai kirsti nieko nelaukiant. Toks požiūris galbūt visai ir tinka, ypač žinant tai, kad keliaujant žaidimu galvosūkiai toli gražu nelengvėja. Keliaudami sutiksite begalę loginių galvosūkių, kur reikės tam tikra sistema spaudinėti mygtukus, traukioti svirtis ir panašiai. Visa tai dar labiau sujaukia daugybė ilgų knygų, laiškų ir žurnalų, kuriuose pateikiamos įvirios tiesiogiai arba ne susijusios detalės. Jei jau pavyks įveikti visą žaidimą, ypač patekti į požemį žaidimo pabaigoje be perėjimo pagalbos, galite tuojau pat pradėti kriptografo karjerą ir nebegaišti laiko žaisdami kvestus :).

Be viso to, nereikia pamiršti ir *online* dalies. Dar ji neparuošta, tad užsiregistravę „Uru Live" išvysite tik ekraną, kur Zandis praneš, kad dėl „nesenų įvykių" D'ni riboja lankytojų skaičių, kas išvertus reikštų „mes turime daug darbų su daugelio vartotojų režimu, dar jų nebaigėme, taigi sugrįžkite vėliau". Ką gi, būtinai užsuksime.

O kol kas turime vieno žaidėjo „Uru: Ages Beyond Myst" — senuosius „Myst" nuotykius, apvilktus naujais drabužiais. Žaidusieji originalias serijas prieš dešimtį metų, patirs daug deja vu akimirkų. Tai, žinoma, puiku serijos veteranams, tačiau sunku įsivaizduoti galybę naujokų, kuriems užteks kantrybės gilintis į kankinančius galvosūkius ir klaidžioti šaltose aplinkose.



PCK vertinimas

SIUŽETAS: 8,3
Labai gili ir ilga kaip gyvenimas istorija, kurią iš įvairių nuotrupų turėsite susidėlioti patys.

GRAFIKA: 9,1
Tiesiog nuostabi. Įvairios skirtingos erdvės, trimatės aplinkos, tačiau gan tuščios ir be ryškesnių gyvybės ženklų.

GARSAS: 9,5
Laimei, muzika nėra grynai atmosferinė ir kiek „pašildo" aplinkas. Taip pat džiugina ir veikėjų įgarsinimas.

VALDYMAS: 7,6
Nelabai tikslus nuo trečiojo asmens bei vietomis netinkantis pirmojo asmens valdymas sukelia papildomų bėdų.

GALUTINIS:
Fantastiškas nuotykių žaidimas, tikras kvestas savo širdyje, kuriam reikalingas visas žaidėjo pasiaukojimas. **8,2**

Tryliktasis karys

Galų gale ilgai lauktas agentas XIII pasirodė arenoje. Kūrėjai sugebėjo sudominti ir suvaldyti laukiančiuosius retkarčiais pasiūlydami įspūdingų ekranų užsklandų, dar įspūdingesnių filmukus ir iš koto verčiančių demonstracinių versijų. Galutinė žaidimo versija tikrai pateisina daugelį lūkesčių. Šis puikus geriausių „No One Lives Forever", „Splinter Cell" ir „Borno" savybių mišinys tikrai vertas ypatingo žaidėjų dėmesio.

XIII
www.xiii-thegame.com
Kūrėjas: Ubisoft
Leidėjas: Ubisoft
Data: gruodžio 18, 2003
Žanras: meniškas FPS

Reikalavimai sistemai
PIII 800 MHz
256 MB RAM
32 MB video

XIII turi kelis perliukus: stilingas ir originalus dizainas, specialūs grafiniai elementai, gera istorija. Jei esate pakankamai kantrus, pamatysite, kad paskutinės misijos labai įtraukia tiek siužeto, tiek veiksmo prasme. Iš kitos pusės, esminiam "geimplėjui" dažnai trūksta masės ir gilumo.

Uros Jojic
ActionTrip

NPC

SMĖLIS TARP DANTŲ...

...kelia itin nemalonų jausmą. Beje, nuo to kad negaliu prisiminti, kas esu ir kaip atsidūriau tokioje nemalonioje padėtyje, dar nemaloniau. Nemalonu ir tai, kad galva plyšta kaip po gerų išgertuvių, nors neprisimenu, kad būčiau gėręs. Vis dėlto pati nemaloniausia yra mano kūne žiojinti skylė, kuri liudija, kad į mane šaudė. Tiesa, nepamenu, kas, kodėl ir už ką. Daug maloniau, kad mane rado tikrai žavi mergina. Ką gi... Ji sako galinti man padėti. Tereikia nueiti iki jos automobilio ir...

Buvau išsijungęs... Nemalonu. Kaip tokia žavi ir trapi būtybė sugebėjo atitempti mane iki gelbėjimo būdelės? Matyt, gelbėtojai išties tokie kieti, kaip Haselhofo filmuose, kurių nekenčiu, bet kažkodėl prisimenu. Hm... Keista, Haselhofą pamenu, o savęs ne... Kažkas pabeldė į duris ir sušaudė žavingą mano gelbėtoją. Nejau dėl to kaltas aš? Nemalonu...

NUGLUDINTAS

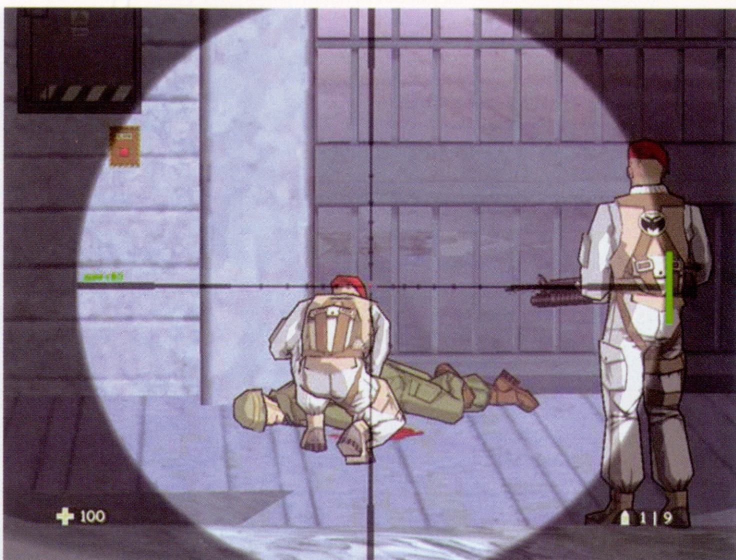
Kūrėjai išties puikiai padirbėjo pateikdami siužetą ir įpindami jį į „geimplėjų". Visos žaidimo dalys puikiai ir darniai darbuojasi kurdamos nepakartojamą komikso atmosferą. Smagiausia, kad „Ubi Soft" darbuotojai sąžiningai nugludino visus žaidimo parametrus. Šiemet „Ubi Soft" mums ir jums pasiūlė daugybę puikių projektų: „Splinter Cell", „Prince of Persia", „Lock On",

„Rayman 3" ir t. t. Vis dėlto tam tikri trūkumai — monotoniškas siužetas, nebaigtas garsas, per ilgai vilkinama žaidimo pabaiga ar pan. — neleido šių žaidimų vadinti tobulais kūriniais. XIII minėtų bėdų išvengė, jo siužetas patrauklus, žaidimas trunka gana ilgai, kad galėtume pasidžiaugti, bet ne per ilgai, kad imtume nuobodžiauti. Čia viskas pasverta ir pedantiškai sudėta į vietas.

Keista žaidimo apžvalgą pradėti tokiais šiltais žodžiais, tačiau geras produktas to vertas. Grįžkime prie žaidimo istorijos. Nors XIII visa savo esybe primena komiksą, jo siužetas nė per nago juodymą nepanašus į tradicinius komiksus, kuriuos mes įpratę matyti. Tiesa, taip gali atrodyti dėl to, kad už Donaldą ar Žmogų Vorą rimtesni komiksai mūsų kraštų nepasiekia. XIII siužetas labiau primena ne spalvingą komiksų knygelę, bet rimtą politinį trilerį. Kuklia mano nuomone, tai privalumas. Mes valdome karį, kuris, ne visai sėkmingai pasibaigus kažkokiai slaptai operacijai, atsigauna Kalifornijos pakrantėje. Žaidėjui iš karto keliami keli tikslai: pirma, reikia išgyventi, antra, išsiaiškinti, kas vyksta, trečia, padaryti viską, kad JAV vyriausybė išvengtų perversmo. Vykstant žaidimui agentas XIII rinks medžiagą, kuri atskleistų jo tapatybę ir sugrąžintų atmintį. Beje, mūsų herojaus atmintis gali grįžti jam pamačius pažįstamą objektą, išgirdus vieną ar kitą tam tikro žmogaus ištartą frazę. Tokiais momentais patiriamas vadinamasis „flashback", ir mes patenkame į herojaus prisiminimus. Smagiausia, kad personažą galime valdyti net prisiminimuose. Tiesa, ši smulkmena nereikšminga, bet maloni.

BAAOOOOOMMMM!

Nepaisant į to, kad siužetas gana rimtas, kuriant žaidimo grafiką nepagailėta nei spalvų, nei specialiųjų efektų, nei skoningų smulkmenų, kurios žaidimo aplinką paverčia tikru komiksų dailininko šedevru. Beje, maloniausi jausmai apima pamačius kitus žaidimo veikėjus. Tiek saviškiai, tiek priešai, atrodo, puikiai, atitinka visus gero komikso standartus. Malonu, kad žaidime daug skirtingų priešininkų: vykstant rimtam susirėmimui, nesusidaro įspūdis, kad pyškiname į klonuotų padarų gaują. Tiesa, animatoriams būtų galima ir papriekaištauti: priešininkų judesiai dažnai atrodo keisti. Beje, juokingiausia tai, kaip jie tupia ir stojasi. Žaidimo lygiai ypatingų priekaištų lyg ir nenusipelno. Kai veiksmas vyksta patalpose, žaidimas atrodo išties gerai, nors tam tikrais momentais žaidimo aplinka primena ne komiksą, bet nevykusiai nupieštą realybę. Kovojant atvirose erdvėse, į akis kartais krinta įtartinos kilmės ir kokybės galiniai fonai, bet iš esmės ir kiemas, ir vidus atrodo šauniai, o „Unreal Warfare" varikliukas puikiai susidoroja su savo darbu. Išbandėme XIII keliais skirtingo galingumo kompiuteriais ir likome nustebinti. Nepaisant kelių nesklandumų, žaidimą puikiai ir švariai „veže" tiek galingesnės, tiek antikvarinės mašinos. Tiesa, senesnių kompiuterių savininkai turės „taupyti" ir tenkintis kiek mažesne skiriamąją geba. Kad ir kaip ten būtų, pasirinkus net ir minimalius parametrus, žaidimas atrodo patrauklus.



Nors žaidimo lygių apipavidalinimas gali būti sukritikuotas, tai, kaip jie keičia vienas kitą, kompensuoja visus nesklandumus. Kitaip nei įprasta, XIII nekiša žaidėjo į vienodų kambarių ir tunelių labirintą. Kiekvienas atskiras žaidimo lygis turi savo atmosferą, spalvą ir tik jam būdingus bruožus. Čia, kovodami dėl gyvybės, kabarojamės miesto namų stogais, čia veiksmas persikelia į užsnigtus miškus, čia keliaujame į slaptą priešininkų bazę, čia, žvaliai sukdami „greitukės" vairą, iš psichiatrijos ligoninės lekiame amerikietiškų kanjonų link... Visko nė neišvardysi. Šis žaidimo bruožas neleidžia kalbėti apie monotoniją ar „čia jau buvau, tą jau dariau" pojūčius.

Kalbant apie grafiką, negalima nepaminėti ir specialiųjų vaizdo efektų. Žinoma, įspūdingiausi šūviai ir sprogimai. Tiesa, puikų įspūdį sudaro ne iš vamzdžių pasirodančios geltonos vėliavėlės (t. y. liepsnos), bet veiksmą įvardijantys užrašai. Žaidimo ekrane nuolat mirga stilingu komiksų šriftu išvedžioti užrašai *a la Tra Ta Ta Ta Ta, Boom–Bang, BAAOOOOMMM, Crack, Smack* ir panašiai. Panašūs ir priešininkų žingsniai *Tap–Tap*. Beje, žingsniai ne tik gražūs. Juos išvydę, galime suprasti, kur tyko mūsų patrulis, kuria kryptimi jis juda. Žaidžiant daugelį žaidimų, tai galima nustatyti ir iš klausos, bet ne visi namuose turime geras stereogarso sistemas :). Pagalbos ranką žaidžiant tiesia ne tik ekrane matomi žingsniai, bet ir kitos smagios detalės. Pavyzdžiui, keliaujant miškais ar atsidūrus priešininkų bazėje vos įžiūrimi toliau esantys priešininkai arba naudingi objektai akimirką apibrėžiami raudonu arba baltu kvadratu. Kartais tokio kvadrato „turinys" pakeliamas į viršų ir pateikiamas kaip ekranas ekrane. Tokiame langelyje dažnai galima pamatyti patrulio kelionės maršrutą, nugirsti reikalingą pokalbį, išvysti kokią naudingą sceną.

„ŠIUPELIU" PER GALVĄ

Dar viena žavinga XIII savybė ta, kad jis beveik neįpareigoja žaidėjo, kokį žaidimo stilių rinktis. Žaidimas tesiūlo kelias misijas, kuriose būtinas slaptumas („stealth"), bet ir čia palikta erdvės brutaliam „action". Esmė ta, kad jus pamatę kariai privalo įjungti pavojaus signalą, ir tada jūsų ekranus papuoš „mission failed" užrašas. Jei tingėsite slapstytis ir sėlinti, galėsite tiesiog greitai, daug ir taikliai šaudyti, bet tikslą pasieksite. Nors ši žaidimo savybė ir sveikas protas prasilenkia (negi manote, kad, vykstant aršiam susišaudymui karo bazėje, kariai gretimame kieme į tai nereaguos tol, kol neišgirs pavojaus signalo), ją irgi galima vertinti teigiamai: šiuolaikinis jaunimas dievina viską, kas vyksta greitai ir paprastai. Vis dėlto „stealth" mėgėjai turės ką veikti. Nors kai

kurie žaidimo lygiai sukonstruoti taip, kad slaptumas juose reikalingas kaip šuniui penkta koja, didžioji žaidimo dalis įveikiama sėlinant ir naudojant tik slaptus ginklus. Optinį taikiklį turintis arbaletas, duslintuvą turintis 9 mm pistoletas ir mėtomi peiliukai yra viskas, ko reikia, kad žaidimą įveiktume nepastebėti. Beje, slapukaujant ir taupant aukso vertę turinčias strėles, galima naudoti ir aplinkos objektus. Į sargybinį galite sviesti stiklo šukę, ir jo veidas bus padalintas į dvi dalis; patruliui per galvą galite vožti po ranka pasimaišiusia taburete, šluotkočiu, pelenine ar tvirtu semtuvu, kuriuo rytais kariai kasa sniegą.

Ginklų pertekliumi žaidimas pasigirti negali. Mums siūlomas standartinis komplektas: 9 mm pistoletas (turintis duslintuvą arba ne), „Uzi“, šratinis šautuvas (geras kovojant uždarose patalpose), AK–47 (itin vertingi reguliuojami šaudymo režimai), M–16 (itin vertingas papildomai įmontuotas granatsvaidis), M–60 (retas žaidimų svečias, dievinamas kinematografijoje), snaiperinis šautuvas „Dragunov“ ir bazuka. Taip pat yra puikusis revolveris „.44 magnum“, arbaletas, svaidomi peiliai bei harpūnas povandeniniams taikiniams naikinti. Taip jau atsitiko, kad pastarųjų man užteko kone visam žaidimui įveikti. Kiti ginklai tapo nereikalingi, išskyrus tuos momentus, kai kovojama su sraigtasparniais ar milžinišku priešininkų antplūdžiu.

Kad ir kokiu ginklu žudytumėte, žiaurumo žaidime per akis. Kūrėjai nusispjovė į galimą reitingavimo sistemos nepalankumą žaidimo atžvilgiu, ir, tarę lemtingą frazę „tegul kraujas liejasi laisvai“, ėmė teplioti raudonas dėmes kur reikia ir kur nereikia. Tarsi to būtų per maža, žaidžiant visi „headshotai“ rodomi atskiruose komiksų langučiuose, kad matytume, kur, kokiu kampu ir kaip giliai įsmigo arbaleto strėlė, įėjo ir išėjo Dragunovo kulka.

XIII, kaip ir dauguma šiuolaikinių žaidimų, siūlo du „inventories“: viename — jau minėti ginklai, kitame — specialieji įrenginiai. „Gadget“ sąrašas taip pat nėra gausus, bet ten yra visko, ko reikia geram žaidimui: vaistinėlė, visraktis, lynas su kabliu (beje, jį valdo motoriukas, tad kartais tiesiog smagu pasiūbuoti ir pasivažinėti aukštyn žemyn) ir kiti šnipų žaisliukai. Kūrėjai pasirūpino ir gana patogiu valdymu, kurio pagrindas — visiems puikiai pažįstama WASD sistema, turinti kelis nukrypimus, kurie daro žaidimą patogesnį. Ši detalė džiugina vien dėl to, kad XIII yra multikonsolinis. Žinome, kad žaidimų, kurie kuriami ir konsolėms, visų pirma sugadinamas valdymas.

NE VIEN IDIOTAI

Žaidimo DI kelia prieštaringų jausmų. Labiausiai nuvilia draugiškieji NPC, kurie retkarčiais keliauja su mumis. Dažniausiai jie elgiasi kvailai ir neapgalvotai, ir taip sunkų mūsų gyvenimą daro dar sunkesnį. Priešininkai elgiasi protingiau. Pagal ginklą, kuriuo naudojasi, priešai renkasi tinkamą atstumą ir tik tada šaudo. DI valdomi niekdariai laksto norėdami išvengti mūsų kulkų, tūpčioja už dėžių, slepiasi už kampų ir t. t. Žodžiu, kova už būvį vyksta, bet ji nėra tokia įtempta, kokios norėtųsi. Beje, į žaidimą grūste prigrūsta ir „trigerių“, tai yra tokių momentų, kai kažkas nutinka kaip mūsų veiksmų padarinys. Štai pasirodo pirmas kūrėjų blynas. Trigerių sistema nenušlifuota, ir kartais, ieškant išėjimo iš padėties, tenka lakstyti ratais, kai tas išėjimas yra čia pat, po kojomis. Viena tokių situacijų jau tapo itin populiari, joje atsidūrė daugelis žaidėjų. Vienu metu, bėgant nuo persekiotojų, mergina turi paduoti mums snaiperinį šautuvą. Tai neįvyks, jei neprieisite prie jos iš priekio. Žodžiu, galite trintis apie ją kiek norite, bet jei neatsisuksite į merginą veidu, šautuvą matysite kaip be veidrodžio matote savo ausis. Panašių nemalonių nutikimų XIII padangėje visas debesis. Nors esminės žalos žaidimui jie nepadaro, dėl nepažįstamų žmonių padarytų klaidelių sulėtėjęs tempas nuteikia nemaloniai.



PARADAS

Žaidimo garsintojų sąraše — visas žvaigždžių paradas. Pagrindinį žaidimo herojų įgarsino Deividas Duchovnys, jam talkino garsioji reperė Eve ir septintojo dešimtmečio Vakaruose gana populiari žvaigždė Adamas Westas. Taigi su garsinimu problemų lyg ir neturėtų būti, tačiau čia koją atsargiai pakiša scenarijus. Agentas XIII — labai tylus personažas, retkarčiais suveblenantis kokią nors beprasmę frazę. Gal taip kūrėjai norėjo pademonstruoti, koks kietas agento charakteris, bet jiems tai ne visai pavyko. Kiti personažai įgarsinti puikiai, kalba dažniau ir protingiau.

Tai, kad garso takeliui kūrėjai parinko lengvas džiazo melodijas, liudija gerą jų skonį. XIII garso takelis išties puikus: kinta pagal ekrane vykstančius veiksmus, taikosi prie bendros žaidimo nuotaikos. Stebint visą komiksotrilerio dramą, įsivaizduoti geresnį akompanimentą už tą, kuris jau yra, būtų sunku.

Specialieji efektai įgarsinti kiek silpniau, bet, kaip jau minėjau, garsui čia puikiai talkina ir vaizdo efektai, tad bendras rezultatas tikrai daug geresnis nei vidutinis.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,7
Iš koto verčianti įžanga, pamažu virstanti pačiu žaidimu.

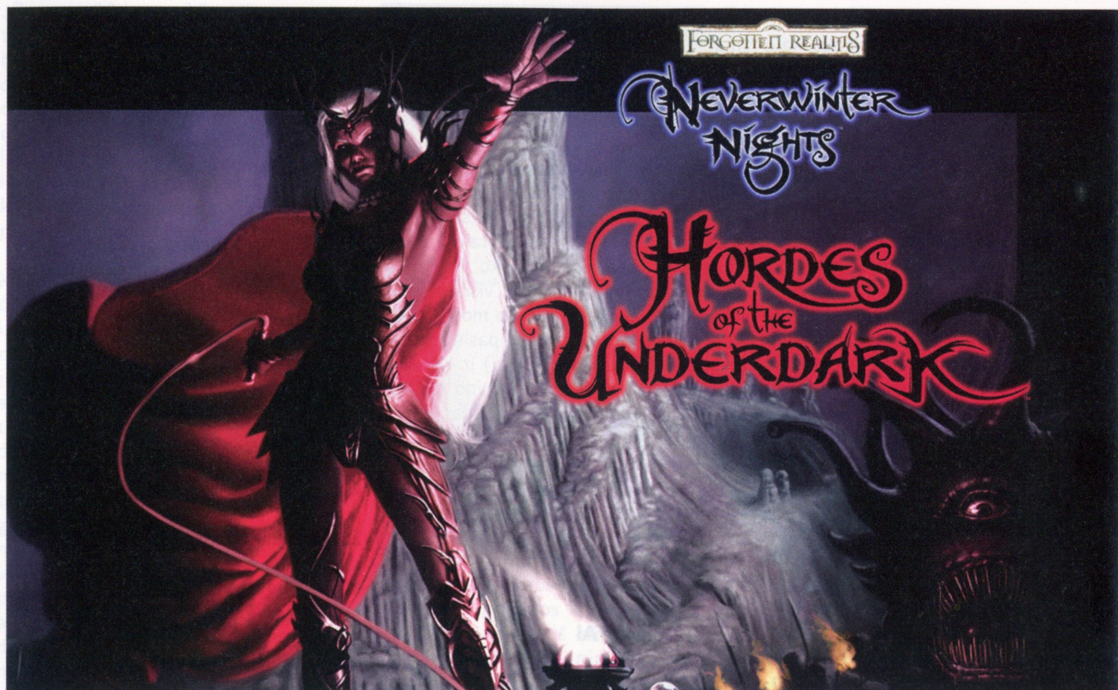
GRAFIKA: 9,0
Puikūs personažai, skirtingi ir originalūs lygiai.

GARSAS: 8,5
Puikus garso takelis, geras įgarsinimas. Nors kai kurias detales reiktų patobulinti.

SIUŽETAS: 9,7
Puikus siužetas. Jau galime tikėtis antros žaidimo dalies, kuri bus pristatoma kartu su kino filmu :).

VALDYMAS: 9,5
Patogus. Patogus, ir taškas.

GALUTINIS: 9,3
Puiki pramoga ir tam, kuris žaidžia vienas, ir tam, kuris mėgsta pažaisti tinkle.
Beje į mūsų rankas papuolė ir piratinė žaidimo versija, pasirodo taupydami vietą, piratai sugadino beveik visas *.bik bylas. Šios bylos paprastai saugo žaidimo filmukus. XIII filmukai nepaprastai gražūs ir įdomūs :).



RPG meistrų dovanėlė

Never Winter Nights: Hordes Of the Underdark
www.neverwinternights.com
Kūrėjas: "Bioware"
Leidėjas: "Atari"
Data: 2003 12 05
Žanras: RPG

Reikalavimai sistemai
PIII 800 MHz
256 MB RAM
16 MB video

Nuoširdžiai rekomenduoju "Hordes". "Shadows" suteikia ilgą, įvairiapusį kelią į mūšį su paskutiniu bosu. Praplėtimas tiesiog perteķęs naujomis savybėmis ir net gi "modų" kūrėjai galės pasižaisti su džiugiais naujais žaisliukais. Visi, kam patiko "Neverwinter Nights" ir "Shadows", tikrai pasimėgaus "Hordes" papildiniu. Taip pat būtinai verta pabandyti iš naujo sužaisti pagrindinį žaidimą su naujais, visiškai kitokiais nei senieji, veikėjais.

Ronald Wartow
JustRPG

Ko gero, visi iki vieno „Never winter nights" (toliau NWN) gerbėjai kramtė nagus, laukdami šio stebuklingo papildo. Antrasis RPG meistrų „Bioware" magiškojo šedevro papildas jau čia. Tad pasinerkime į šį išsvajotąjį, magiškąjį pasaulį!

AMŽINAS

Atsibundame iš baisaus sapno: mus ir mūsų draugus užpuolė pikti priešai. Jie trokšta tik mūsų kraujo, mūsų skalpų ir mūsų mirties. Pasauliui išgelbėti, kaip ir visada, esate paskirtas jūs. Viskas jūsų rankose!

Jau pirmame „Hordes" „chapteryje" susitiksite su naujais, daug stipresniais monstrais, susipažinsite su šešiais naujais herojais, išvysite 50 naujų „feat'ų", 40 naujų burtų, daugybę naujų garsų, muzikos žemėlapių ir kt. Vienas svarbiausių dalykų, atsiradęs papilde, — patirties lygis nuo 20 išaugo net iki 40! „Bioware" teigia, jog 40 lygį pasiekęs veikėjas praktiškai bus nenugalimas, tačiau tai padaryti yra išties nelengva (nors „Hordes of the Undertak" kur kas palengvėjo), nes žaidimo pradžioje iš karto gausite 15-tą lygį.

Pažiūrėjus į papildą, galima pagalvoti, jog NWN serija vis labiau panašėja į „adventure" žaidimus. Tas mįslių sprendimas šiek tiek įgrysta, yra vietų, kur iš nervų — nors imk ir „cheatus" susirink :). Bet įveikus vieną ar kitą sudėtingą vietą vis labiau norisi pasinerti toliau.

Lyginti „HotU" su senesnėmis versijomis yra beprasmiška — jis aiškiai ir visokeriopai ištaisė buvusias žaidimo klaidas. Stulbina žaidimo siužetas: beveik prieš kiekvieną veiksmą parodomas *intro* filmukas. Su lygiaverčiais priešais vyksta kovos, tikrai vertos dėmesio. Jos gali trukti apie 15–50 sekundžių nesibaigiančio veiksmo (ir adrenalino). Priešai aktyviai juda, blokuoja, smūgiuoja, tad nemanykite, kad bus lengva.

Žaidžiant labiausiai žavi magijos atstovų spec. efektai, miestų grožis,

atsispindintys šešėliai, lempos, fontanai, geranoriškai nusiteikę žmonės ir kt. Žaidimo „išvaizda" tikrai gyva, be to, kiekviename žemėlapyje pamatysime kažką naujo. Kiekviename žemėlapyje skamba skirtingos, specialiai pritaikytos melodijos. Priešas artėja — melodija greitėja, tampa grėsmingesnė, o jam tolstant, viskas aprimsta. Einant niūriu mišku, girdisi paukščių klegesys.

Daugybė patogių kamerų taip pat pagyvina žaidimą, nes dabar jos leidžia žvilgtelėti į dangų, išvysti saulę, mėnulį ar tiesiog rūką. Valdymas taip pat labai patogus, o atsiradus naujoms kameroms, galima priartėti prie pat savo herojaus ir pažvelgti jam į akis :)

Labai svarbus dalykas NWN žaidime — laikas. Kaip tikrame gyvenime, čia egzistuoja diena, naktis, ankstus rytas, žiema, vasara ir t.t. Nukentėjęs po kovos ar pasibaigus burtams, jūsų veikėjas galės pamiegoti ir atgavęs jėgas vėl tapti stipriu, narsiu herojumi.

Prie žaidimo pridėtos kelios papildomos programėlės, pavyzdžiui, „toolset'as". Čia jūs galėsite susikurti savo ginklus, žemėlapius, šarvus ir kt. Žinoma, tai bus kur kas įdomiau internetą turintiems žaidėjams, norintiems pasidalinti savo darbais su kitais NWN gerbėjais. Šiuo metu tai išties populiarėjantis dalykas. Net lietuviai turi savo pasaulį! Juo galite pasimėgauti nuėję į nwn.vaizdas.lt.







PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,0

Vargu ar buvo galima tikėtis geriau

GRAFIKA: 9,5

Viską lėmė stulbinantis dangus

GARSAS: 6,0

Kai kurios melodijos jau įkyrėjo

SIUŽETAS: 9,5

Be galo puikūs kovų bei dialogų efektai

VALDYMAS: 8,9

Kiek pareguliuota ir patobulinta NWN schema.

GALUTINIS:

Nežiūrint į tai, kad HOTU nepalaiko daugelio vartotojų režimo, iš principo jis vis tiek sugebės suryti mažiausiai 30 jūsų gyvenimo valandų, o tai kaip papildiniui visai neblogas rodiklis.

8,4

IMPORTUOTOJAI LIETUVOJE: „GNT LIETUVA“ | DATA: 2003-11-28 | KAINA: 139,99 LT







Mazutas

Šiaip žmonės neturi nieko prieš tanklaivius. Žmonės žino, kad šie milžiniški krovininiai laivai naršantys vandenynų platybes yra gerai. Jie veža naftą ir kitą turtą iš taško, kur jo nereikia, į tašką, kur be jo neįmanoma gyventi. Taip prieš tanklaivius niekas nieko ir neturėtų, jei ne jų įprotis kartkartėmis paskęsti išliejant juodąjį auksą į vandenyną. Juodasis tanklaivių auksas išsiliejęs akimirksniu pavirsta teršalu, nuodu ir labai nemaloniu dalyku, kurio visi nori atsikratyti.

Contract J.A.C.K.
http://nolf2.sierra.com/
Kūrėjas: "Monolith Productions"
Leidėjas: "VU Games"
Data: 21 lapkričio 2003
Žanras: suniokotas NOLF

Reikalavimai sistemai
PIII 733 MHz
256 MB RAM
32 MB video

Sunku nenusivilti šiuo žaidimu ir nemanau kad daugeliui jis patiks. NOLF fanai neras ankstesnių žaidimų humoro, dvasios ir sėlinimo elementų, bei žinoma, pačios Keit Arčer, o FPS fanams nepatiks pasikartojantis žaidimas, riboti ginklai ir trumpa vieno žaidėjo kampanija. Kelios valandos žaidimo yra nepriimtinas dalykas, be to netgi nesukurtas normalus siužetas.

Rene Begford
Boomtown

NPC

Kodėl aš apie tai kalbu? Ogi todėl, kad „VU Games“, lig šiol primenanti tiesiog skęstanti laivą, staiga tapo panaši į skęstantį tanklaivį. Skęstantys laivai irgi teršia vandenį, bet ne taip stipriai, kaip tanklaiviai. Per skęstančiosios „VU Games“ bortą tyliai ramiai kažkas išliejama. Tas kažkas seniau buvo labai vertinama ir brangu, tačiau dabar tai panašu į šlamštą. Šlamštas — tai toks nemalonus dalykas, kurio niekam nereikia, ir kurio visi nori atsikratyti.

MIRTIS AGONIJOJE

Ach... Keitė Arčer. Viena patraukliausių ir mylimiausių visų laikų kompiuterinių žaidimų herojų. Tik pasirodžiusi nuostabiame „No One Lives Forever“ žaidime ji užkariavo daugelio šaudyklių gerbėjų širdis. Tais laikais NOLF dar buvo vadinamas „šaudyklė kitaip“. Tam buvo daugelis priežasčių, mat žaidimas buvo grūste prigrūstas sveiko humoro, painių galvosūkių, kvapą gniaužiančių siužeto posūkių, „gadžetų“ ir t.t. Po gan ilgos pertraukos pasirodęs NOLF 2, taip pat buvo puikiai įvertintas, nors kai kurie serijos gerbėjai turėjo nežymių priekaištų. Tada niekas net neįtarė, kad serijai atėjo galas... To, ką pamačiau ir pajutau žaisdamas „Contract J.A.C.K“ (šis žaidimas dar vadinamas įžanga į NOLF 2), neįmanoma apibūdinti kitais žodžiais... Košmariškas galas...

ATIA

Iškeliavo iš žaidimo žavingi „gadget'ai“, iškeliavo alternatyvi amunicija ir ginklų gausa, iškeliavo iš puikus žaidimo humoro



jausmas, iškeliavo ir po lygius išmėtyti šmaikštūs dokumentai. Liko žaidime tik bukas ir tiesus siužetas, dar bukesnis pagrindinis herojus ir visus bukumo rekordus sumušantis DI. Žaidime nė su žiburiu nerasi šypseną veide sukeliančių detalių, galvosūkių ar logikos. Viskas, ką turi daryti žaidėjas, tai imti į rankas kuo didesnį automatą ir pleškinti tiesiog iš oro atsirandančius niekšus. Beje, niekšų labai daug, jie tuntais lenda į mūsų taikiklį ir prašosi nužudomi. Labiausiai visoje šioje situacijoje nervina tai, kad ekrane vienu metu šmėžuoja bent trisdešimt visiškai identiškų niekšų. Viso žaidimo eigoje sutiksite gal tik trijų rūšių niekšelius bei milijoną jų duplikatų. Klonų ataka... ne kitaip.



Dar būtų galima pateisinti šio serialo posūkį nuo satyriško ir labai patrauklaus detektyvo visiškai bukos ir bevertės skerdyklės link, jei priešų skerdimui būtų sudarytos tinkamos sąlygos. Tačiau to irgi nėra. Didžiąją žaidimo laiko dalį mes ne šaudome o keičiame ginklus. Taip, taip... Šaudmenų kiekis ribojamas panašiai taip pat, kaip ir NOLF žaidimuose, nepaisant to, kad jau per pirmas dvidešimt minučių žaisdami JACK mes nužudome maždaug dvigubai daugiau priešų, nei abiejose NOLF dalyse kartu sudėjus. Maža to, taiklūs šūviai į galvą anaiptol nėra mirtini, eilinis bukaprotis HARM karys miršta tik po to, kai į jo vargšą kūną sugrūdame bent pusę kilogramo švino. Beje, varpomas kulkų kariūnas nė nesiruošia parodyti mums, kad jis jaučia skausmą. Kulkoms smingant į nelaimėlio kūną, pastarasis aplinką puošia kibirais skiesto ir labai raudono kraujo, tačiau jam tai nė motais, jis toliu sau bėga kaip bėgęs, arba šaudo kaip šaudęs.

Grįžtant prie ginkluotės, dar norėtųsi paminėti ir tai, kad iš žaidimo neišnyko ginklai su duslintuvais. Valio!? Anaiptol... Ginklai yra, tačiau poreikio jais naudotis nerasta. DI valdomi priešai pasižymi šeštuoju jausmu, jie girdi ir mato žaidėją nepriklausomai nuo to, kaip gerai šis pasislėpęs. Taigi sėlinimas ir niekšų naikinimas iš pasalų nebeįmanomas. Žaidime taip pat išliko ir granatos, tačiau jų duodama tiek pat, kiek ir NOLF žaidimuose. Vienu metu žaidėjas gali turėti tik tris vienos rūšies granatas, tačiau prisiminkime: Keitė Arčer viename lygyje sutikdavo maždaug 20–50 niekšelių, kai tuo tarpu didesnis ir fiziškai stipresnis Džekas per pirmas dvi lygio minutes nužudo jų 100... Taigi kyla klausimas, kodėl kūrėjai prarado saiko pojūtį klonuodami dundukus, o ne granatas.

KAS LIKO IŠ NOLF?

Grafinis žaidimo variklukas. Tačiau dabar jis neatrodo toks prašmatnus kaip kadaise. Nesunaikinami aplinkos objektai įkyriai besikartojančios vienodos tekstūros, visiškai vienodi skurdžiai animuoti priešininkai... Visa tai varo vėžį ir kelia pasišlykštėjimą. Žaidimo garsas taip pat atkeliavęs iš NOLF, tačiau žaidime išgirsite vos kelias jau iki kaulų smegenų pažįstamas ir gerokai įkyrėjusias melodijas. Prie viso to dar galima pridurti ir faktą, kad žaidimas toks šlykštus, jog normalus statistinis žaidėjas nieku gyvu nenorės jo žaisti iki galo. Visgi jei jums atsitiko baisi nelaimė ir jūs jau įsigijote šį žaidimą bei, neduok dieve, nuspręsite sužaisti jį iki galo, nesirūpinkite, ši kančia truks viso labo šešias valandas. Po šešių valandų debiliško ir migdančio žudymo jūsų laukia palaiminga žaidimo pabaiga, jūsų darbdavys Volkovas tiesiog suvarys jums kulką į galvą, ir žaidimo kūrėjai paleis titrus.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 7,5
Pati žaidimo pradžia žada smagią pramogą sena gera NOLF dvasia, tačiau jau po keleto minučių yla išlenda iš maišo

GRAFIKA: 5
Lėkšta, vienoda, matyta.

GARSAS: 6,5
Garso efektai — vienintelė išlikusi gera savybė. Muzika atsibosta tik pradėjusi groti, nes tai — tos pačios NOLF 2 skambėjusios melodijos.

SIUŽETAS: 4
Nieko panašaus į tai, ką mes vertinome NOLF. Tiesmuka, buka, tuščia, neišvaizdu.

VALDYMAS: 7,6
Šioje srityje nelabai ką ir besugadinsi, ir vis tik pelės jautrumas sukelia nemalonius pojūčius.

GALUTINIS: 2,5
Šlamštas, kurio VU Games lyg ir atsikratė... Neužkibkite ant jų meškerės.

IMPORTUOTOJAI LIETUVOJE: „GNT LIETUVA" | DATA: 2003-11-28 | KAINA: 139,99 LT





Virtualūs Simpson'ų nuotykiai



The Simpsons: Hit & Run
http://hitandrungame.com/
Kūrėjas: "Radical Entertainment"
Leidėjas: "Vivendi"
Data: 2003-11-21
Žanras: veiksmo

Reikalavimai sistemai
PIII 700 MHz
192 MB RAM
32 MB video

Su šiuo žaidimu neapsiriksite. Jis gauna aukštus balus už humorą, baisiai smagiai žaidžiasi ir juo liks patenkinti ne tik serialo gerbėjai, bet ir jo nematę žaidėjai. Čia prikaustantis, greitas chaosas ir vairavimas maišomas su Simpsonų ir jų draugų humoru. Jei dievinate Simpsonus, nedvejokite. Jei esate jiems abejingi ir sugebėsite pusę valandos pražaisti spontaniškai nesusijuokę nė vienoje vietoje, tada laikas pasitikrinti savo humoro jausmą :).

Pistol Pete
Gamers Depot

Naujausias Simpsonų pasirodymas žaidimų industrijoje sukėlė išties didelį ažiotažą. Niekas nesitikėjo iš šio žaidimo kažko nuostabaus, tačiau atsitiko priešingai. „Vivendi Universal" mums pateikė didelę staigmeną, ko gero, vieną iš didžiausių šių metų staigmenų. Pasiruoškite sutikti besitrankančius ir belakstančius Simpsonus!

HILL

Galima drąsiai sakyti, kad Simpsonai yra bene sėkmingiausias bei žiūrovų mėgiamiausias animacinis televizijos serialas. Jau prieš pora metelių jis sugebėjo įlįsti netgi į Gineso rekordų knygą ir išmetęs prieš tai karaliavusius Flinstounus užsidėti „daugiausia serijų turinčio serialo" žvaigždutę. Jį žiūri visi: ir maži, ir dideli, jis visiem teikia džiaugsmo. Kiekviena Simpsonų serija kupina naujų, dar nematytų linksmų situacijų. Kiekviena jų parodo mums vis naują netikėtą nuotykį, kuris priverčia mus vis labiau pamilti šią kvaištelėjusią šeimynėlę. Žinoma, šią stebuklingą formulę ne vieni kūrėjai bandė perkelti į žaidimų industriją, bet, deja, iki šiol niekam nepavyko to padaryti sėkmingai. Visiems trūkdavo to, ką turėjo tikrieji Simpsonai. Bet VU padarė tai, ko niekas nesitikėjo. Jiems pavyko perkelti tikrąją Simpsonų dvasią į kompiuterinių žaidimų ekranus.



Na, užteks šlovinančių kalbų, kimbame prie reikalo. Taigi „Simpsons: Hit & Run" pasakoja apie užplūdusias mechanines bites, paslaptingus juodus autobusiukus bei mašinas ir

daugelį kitų paslaptingų įvykių, vykstančių Springfilde. Valdydami Houmerį, Bartą, Lizą, Mardžę ir netgi Kwik–E–Mart pardavėją Apu, turėsite išsiaiškinti šių nepaprastų įvykių priežastį ir ją eliminuoti. Visa tai turėsite atlikti keliaudami per 7 lygius, kurių kiekvienas turės po 7 misijas, papildomą misiją bei keletą su siužetu nesusijusių lenktynių misijų. Su Apu, Mardže ir Liza teks žaisti po vieną lygį, o tuo tarpu su Homeriu ir Bartu teks įveikti po 2 lygius. Visos žaidimo misijos yra daugiau ar mažiau panašios. Dažniausia tenka nuvežti ar paimti objektus iš tam tikrų asmenų ar vietovių, lenktyniauti su kitais personažais.



Žaidimas naudoja panašų į GTA 3 variklių. Jis jums leidžia vaikščioti pėsčiomis arba važinėtis automobiliu bet kuriuo metu, o tai, patikėkite, baisiai padidina laisvės pojūtį. „Simpsons: Hit' n Run" tikrai gali pasigirti automobilių gausa. Kiekvienas veikėjas pradžioje turi po savo atskirą mašiną, bet tai nėra vieninteliai automobiliai, kuriuos jie galės vairuoti. Žaidime galime pirkti automobilius už surinktas po miestą išsimėčiusias monetas, taip pat juos atidengti įveikus specialias misijas. Automobilių įvairovė milžiniška: nuo didžiulių džipų iki futuristinių modelių. Visi automobilių modeliai atrodo puikiai bei originaliai, jų tikrai nesupainiosite.

Be važinėjimosi automobiliais, daug laiko praleisime ir vaikščiodami pėsčiomis. Kiekvienas personažas vaikščiodamas gali spirti, paprastai ar dvigubai pašokti ir skelti unikalų triuškinantį smūgį šuoliuke. Taip pat vaikščiodami galite ištirti automobiliu nepasiekiamas miesto vietas, niokoti objektus, įeiti į įvairius pastatus bei juos apžiūrinėti ir nuveikti daugelį kitų įdomybių.

„Hit'n Run" pasaulis puikiai perteikia tikrąją Simpsonų dvasią. Jis atkurtas labai detaliai. Sutiksime visus personažus iš animacinio serialo: Nedą Flandersą, Homerio sugėrovą Barnį, Klouną Traškį bei tuziną kitų. Būna labai smagu, kai, pavyzdžiui, nuvykus į Kwik–E–Mart'ą išvysime šaldymo kameroje užsišaldžiusį senį, kuris iškart primins praeityje matytą serialo seriją. Žinoma, senis nebus paprasta kartoninė iškamša ir prie jo priėjus bei atlikus „Action" funkciją jis šiek tiek pajudės bei mestels keletą replikėlių :). Tokių epizodų žaidime yra tuzinai ir visus juos tiesiog būtina pamatyti! Springfildo miestas taip pat atkurtas nuostabiai. Šalia Simpsonų šeimos namo stovi Flandersų pastogė, kažkur mieste stypso pašlemėkų baras „Moe", mokykla ir kiti pastatai, perkelti tiesiai iš animacinio serialo. Taigi nebūtinai reikia žaisti siužetinę liniją, galima tiesiog patyrinėti virtualųjį Springfildą. Mieste pilna važinėjančių mašinų, šaligatviais vaikšto vaikai ir suaugusieji, tad vienišì tikrai nesijusite. Taip pat mieste pilną monetų, gaunamų sunaikojus tam tikrus objektus. Už jas galite pirkti mašinas arba įvairius drabužius savo herojams. Be monetų mieste rasite reples, kuriomis galėsite pataisyti savo automobilį ir daugelį kitų niekučių, dėl kurių tikrai vertą ištirti Springfildą.

Žaidimo techninė pusė surėsta taip pat puikiai, kaip ir visa kita. Grafika visiškai tokia pat, kaip ir seriale. Jei buvote patenkinti serialo išvaizda, tuomet ir čia ji jūsų neapvils. Objektai kaip ir seriale nuspalvinti tik keliomis spalvomis, tekstūros ryškios, animacija puiki. Garsas irgi puikus. Personažus įgarsino tie patys žmonės, kurie dirbo prie serialo, o mūsų mylimi herojai replikuoja tomis pačiomis frazėmis, kaip ir filme, ir tuo smarkiai pagyvina žaidimą.

Pabaigai norėčiau pasakyti, jog jūs nebūtinai turite būti Simpsonų gerbėjas, kad pamiltumėte šį žaidimą. Žinoma, animacinio serialo gerbėjai žaisdami šį žaidimą pasijus devintame danguje. Tačiau ir nežiūrintys serialo jį pamėgs vien dėl GTA formulės bei žaidimą gaubiančios gražios grafikos. Žodžiu, „Simpsons: Hit'n Run" — žaidimas visiems: ir mažiems ir dideliems, ir serialo mėgėjams, ir jo nežiūrintiems!

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,0
Lyg animaciniame seriale

GRAFIKA: 8,5
Ryški, keliaspalvė, kaip ir filmuke

GARSAS: 8
Veikėjų replikos bei visa kita puikiai perteikia Simpsonų dvasią.

SIUŽETAS: 8,4
Gan originalus ir iki šiol dar nematytas Simpsonų pasaulyje.

VALDYMAS: 9
Lengvai perprantamas, mažai pašalinių funkcijų.

GALUTINIS:
Didelė staigmena žaidimų rinkoje, kuri prisivilios nemažai gerbėjų.
8,8

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

SAUSIS	
16 CONAN: THE DARK AXE	NUOTYKIŲ
23 RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD	TAKTIKA
30 BATTLEFIELD VIETNAM	VEIKSMO
30 FOREVER WORLDS	NUOTYKIŲ
30 8TH WONDER OF THE WORLD	STRATEGIJA
VASARIS	
06 BREED	FPS
06 ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	STRATEGIJA
06 CHICAGO 1930	STRATEGIJA
06 X2: THE THREAT	SIMULIATORIUS
06 UNREAL TOURNAMENT 2004	FPS
06 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	VEIKSMO
13 KNIGHTSHIFT	RPG
13 SINGLES	GODSIM
13 IL-2 STURMOVIK: ACES	SIMULIATORIUS
14 GANGLAND	STRATEGIJA
20 SPELLS OF GOLD	RPG
20 PARADISE CRACKED	TAKTIKA
20 MARCH!: OFFWORLD RECON	FPS
20 MIDNIGHT NOWHERE	NUOTYKIŲ
20 SACRED	RPG
20 ARMED & DANGEROUS ACTION	VEIKSMO
20 NEIGHBOURS FROM HELL 2	STRATEGIJA
24 EVERQUEST: GATES OF DISCORD	MMORPG
27 SOLDNER: SECRET WARS	STRATEGIJA
27 UNIVERSAL COMBAT	SIMULIATORIUS
27 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ACTION	VEIKSMO
27 JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH	NUOTYKIŲ
27 TRAITOR'S GATE 2: CYPHER	NUOTYKIŲ
28 RYZOM	MMORPG
28 EUROPA UNIVERSALIS: COTN	STRATEGIJA



GNT TOP 10

1 HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE
2 THE SIMS DOUBLE DELUXE
3 HALF LIFE
4 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
5 THE SIMS SUPERSTAR
6 WARCRAFT 3: FROZEN THRONE
7 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
8 DIABLO 2
9 WARCRAFT 3
10 STARCRAFT

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

SAUSIS

16 FIFA 2004
16 LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
16 NBA 2004
16 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
16 THE HOBBIT
16 THE SIMS MAKIN' MAGIC
23 AGE OF WONDERS : SHADOW MAGIC
23 CELEBRITY DEATH MATCH
23 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
23 SIM CITY 4 DELUXE
23 SPACE COLONY
23 STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

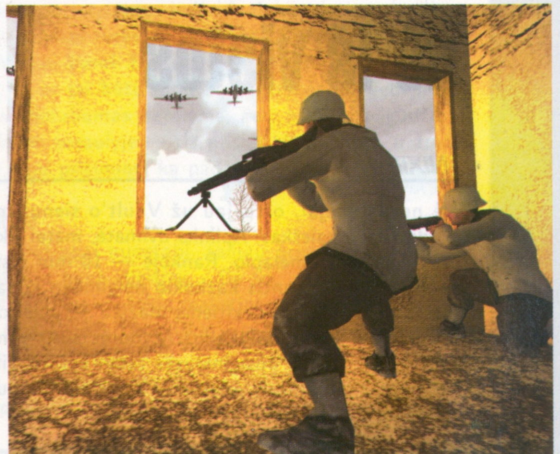
VASARIS

06 CRICKET 2004
07 LUCAS CLASSIC LINE: FULL THROTTLE
07 LUCAS CLASSIC LINE: JEDI KNIGHT 2 JEDI OUTCAST
07 LUCAS CLASSIC LINE: THE DIG
15 ANNO 1503 CLASSIC
15 FIFA FOOTBALL 2003 CLASSIC
15 JAMES BOND NIGHTFIRE CLASSIC
15 MADDEN 2003 CLASSIC
15 NBA LIVE 2003 CLASSIC
15 NHL 2003 CLASSIC
15 TIGER WOODS 2003
15 TOTAL CLUB MANAGER 2003
20 ARMED & DANGEROUS

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI PASAULYJE

1. CALL OF DUTY
2. THE SIMS: MAKIN' MAGIC EXPANSION PACK
3. THE SIMS DELUXE
4. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
5. THE SIMS DOUBLE DELUXE
6. AGE OF MYTHOLOGY
7. THE SIMS: SUPERSTAR EXPANSION PACK
8. THE SIMS: UNLEASHED EXPANSION PACK
9. THE SIMS: HOT DATE EXPANSION PACK
10. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Fallout
www.interplay.com/fallout/
Kūrėjas: „Black Isle Studios“
Leidėjas: „Interplay Productions“
Data: 1997-09-30
Žanras: RPG

Tik vienas akinantis žybtelėjimas, besiritantis grybo debesis, ir moderni civilizacija subyrėjo į šipulius. Taip, atominis karas...
Miestai paversti pelenais. Milijonai žmonių žuvo iškart, nušluoti viską naikinančios radioaktyvios bangos. Kiti išsigelbėjo užsidarę Vault'uose. Kadaise turtinga žemės ekosistema paversta nesibaigiančia bevaise dykuma. Vault 13 gyventojai nepaliesti išgyveno jau beveik septyniasdešimt metų. Jie gyvena po žeme, prieglobstyje, apsaugotame nuo bombų ir labai panašiame į kosminę stotį. Tavo šeima buvo tarp pirmųjų, įžengusių į Vault'ą, todėl užaugai ignoruodamas visą pasaulį, buvusį už gerai žinomo prieglobsčio ribų. Iš tikrųjų, visas Vault'as tapo paranojiškas — niekas iš jo nebuvo išėjęs metų metus ir nežinia, kas slypi už viską saugančių sienų. Išorinis pasaulis — bauginanti vieta. Kas žino, kas iš tikrųjų liko po viską nusiaubusio atominio karo? Radiacija, labai tikėtini mutantai, likę gyvi priešai...Bet pagrindinė problema ta, kad Vault'as turi tik ribotas atsargas, kurios, žinoma, kažkada baigsis. Dešimt metų buvo optimalus laikas, kad išgyventų tūkstantis Vault'o gyventojų. Bet pasibaigus numatytam laikui niekas nenorėjo išeiti iš saugios prieglaudos, todėl pasiliko. O pasiliko dar labai ilgam — iš viso Vault'e gyventojai jau prabuvo apie septyniasdešimt metų, ir nenuostabu, kad jiems katastrofiškai baigiasi visos atsargos. Svarbiausia — nusidėvėjo vandens generatorius, ir jiems skubiai reikia naujo pakaitalo. Ar atsiras nors vienas, išdrįsiąs išeiti iš saugiojo Vault'o ir bandysiąs kaip nors gauti naują vandens mikroshemą, kuri būtina tam, kad veiktų generatorius? Taip taip, kas gi kitas, jei ne TU???



Importuotojai Lietuvoje: "GNT Lietuva" | Kaina: 19,99 LT

Beasts, arba Be Power Armor - nė iš vietos

NIXIE

Nė nepastebėjai, o tu jau už Vault'o sienų, ir metas pradėti savo paieškas. Aplinka dvimatė, matai tik kokius du trečdalius žemėlapio. Rankoje — 10 mm pistoletas, prieš akis — pūvantis kažkokio nelaimėlio kūnas. Vieniems sekasi daugiau, kitiems mažiau — apieškai kūną ir susirenki gerus dalykėlius (gydomuosisu simuliatorius, peilį). Naujai apsiginklavęs žengi keturis žingsnius ir pamatai pirmuosius priešus — šįsyk tai tik žiurkės, o vėliau teks susidurti ohoho su kokiais....

Kaip jau tikriausiai supratote, tai, be abejo, RPG. Kiekvienas mūšis suskirstytas į etapus. Pradžioje etapo tu turi tam tikrą kiekį *action points*. Juos gali panaudoti judėjimui, šaudymui, užsitaisymui ir inventoriaus peržiūrėjimui (pvz., jei reikia staiga pasigydyti). Priešai naudojasi tokia pačia sistema. Jie nekvaili — kai reikia, pabėga, kai reikia, pasigydo. O priešai visokiausi: įvairių tipų žmonės, mutantų ordos, mutavę gyviai (yra keletas supermutavusių ir itin šlykščių, ir, blogiausia, nerealiai stiprių...). Apskritai visi, kas išgyveno karą, tapo nepanašūs į save. Gyvenimas užgrūdina, ar ne? Keliaudamas dykuma į šiaurės vakarus būtinai sutiksi mutantų su mini ginklais (o to nepatarčiau daryti, kol neturi „power armor'o", kurį gali gauti „Brotherhood of Steel'e"), dykumos viduryje visad šmižinėja galybė didžiausių skorpionų (beje, tokį nužudžius, jo uodegą galima nunešti į „Shady Sands" daktarui, kad jis pagamintų priešnuodžio), pietvakariai labai radioaktyvūs ir į *Glow* geriau eiti išgėrus porą antiradiacinių kapsulių... Ir dar tos žiurkės — žemiausiuose lygiuose jos padeda greitai ir neskausmingai prisikaupti „experience points", tačiau vėliau tikrai tik erzina, kaip, beje, ir skorpionai, kurie tik laiką gaišina žinant, kad ir valandą stovėtum ir nieko neveiktum, jie nieko tau padaryti negalėtų (primenu: be „power armor" nebandykite to daryti namuose!).

PRINT DONE CANCEL

GOODIES

Kad jau yra tiek priešų, yra ir galybė ginklų jiems įveikti. Asmeniškai mano mėgstamiausias — „Plasma rifle", iš kurio tik vienas energijos impulsas paverčia tavo priešą nuodėgulių krūva. Beje, jis šaudo tolimais atstumais, todėl dažnai priešas net nemato, kas į jį pyškina...che che...

Žaidimo eigoje galėsite kautis ne vienas — Ian'as, Tycho ar Meetdog'as (gal net visi iš karto) labai pagelbės pirmosiose misijose. Tačiau vėliau iš jų naudos ne itin daug, nes, pvz., „užsirovus" ant grupės mutantų su minigun'ais jie tau padaro labai mažai žalos, o tavo bendražygius bematant ištaško į gabalėlius... Žaidime galima rasti keletą superginklų, tokių, kaip ateivių „blasteris" (randamas sudužusiame laive, atsidurančiame vis kitoje vietoje), ar padėjus vargšui ūkininkui, kurio fermą užgrobė „raider'iai" (jis atsilygindamas duos nupjautvamzdį šautuvą, kurio žala yra didžiausia iš visų tokio tipo ginklų). Iš tikrųjų, amunicijos pasirinkimas didžiulis — raketsvaidžiai, impulsiniai, lazeriniai, tradiciniai kulkų ginklai, liepsnosvaidžiai, kulkosvaidžiai ir daug kitų.

Armor. Mano manymu, jei neturi *Power Armor*, ar dar geriau — *Super (Hardened) Power Armor* — tu neturi šarvų iš viso. Visi šarvai iki šių suteiks tik lengvą apsaugą ir susidūrus su mutantų mini ginklais ar raketsvaidžiais nieko negelbės. Įdomiausia, kad skriejant kulkoms neretai atsitinka visai tikroviškų dalykų, tokių, kaip antai užsikirtęs ir iškrovą patyręs ginklas iššaudamas nuplėšia tau ranką, kritiški šūviai nepasiekia taikinio, ar atvirkščiai, palieka tavo priešus gulėti kaulų ir kraujo balose...Blogai nusitaikius neretai pataikai į savo bendražygį (taip atsitinka ir priešams). Bet geriausia, kai tave apsupa šeši supermutantai ir daužo kumščiais (o tu neturi nė įdrėskimo — tegyvuoja *power armor*!), tuo tarpu kitas nuošaliau stovintis mutantas tvatija su mini ginklu (šio ginklo taiklumas — šauk visur, pataikysi) ir, kas nuostabiausia, — iššaudo visus saviškius, kurie stovi aplink tave!!





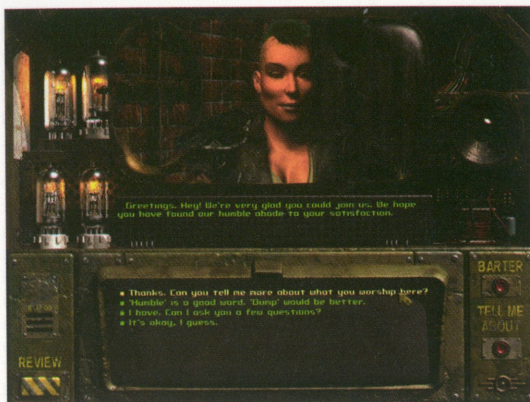


GERIAU NEPRISIDIRBK...

NPC „Fallout'e" — turbūt vienas iš dalykų, teikiančių didžiausią pasitenkinimą. Nuo to, kur ir su kuo kalbėsi (kausies), priklausys žaidimo istorija ir tolimesnė raida. Tai ne linijinė istorija — savo (ir kitų) likimą kuri pats. Žmonės, kuriuos sutiksi, reaguos skirtingai, priklausomai nuo tavo intelekto, individualybės, lyties. Atsakymų pasirinkimas turės daug įtakos tolimesniam bendravimui. Viskas šiame žaidime susiję — nėra bereikalingų įgūdžių — ar tai būtų lošimo įmantrybės, ar gebėjimas didesnis pastabumas detalėms, geri prekybos įgūdžiai. Kaip tikram pasaulyje — tik prisidirbk kur nors, ir žmonės dar ilgai prisimins, ką padarei...

GRAFIKA

Ji nėra ypatingai nuostabi, tačiau prisiminkim metus, kai žaidimas buvo išleistas... Be to, „Fallot'ui" tiesiog tinka 2D aplinka. Ji tokia realistinė, nepagražinta. Žmonės (ir ne tik) juda tikroviškai, „gražios" mirties scenos. Nušauk ką nors pistoletu, ir jis tiesiog susmuks kraujo dėmėj. Nušauk ką nors su lazeriu, ir tavo oponentas pavirs pelenais. Nušauk ką nors su kritiniu mini ginklo



šūviu, ir pamatysi, kaip skraido kūno dalys... Kai sutinki kokį nors svarbų asmenį, jo galva pasirodo dialogo ekrane. Kalbėdamas jis krutins lūpas tiksliai pagal žodžius. Įsiutink jį, ir jo burna persikreips iš pykčio. Pasakyk ką nors gero — gal net išvysi šypsenėlę. Tiesiog nuostabu.

Kažkas su nesveiku humoro jausmu buvo įpareigotas sukurti žaidimo iliustracijas. Jos retro stiliaus, tarsi besityčiojančios iš visos branduolinio karo istorijos, paverčiančios ją paprasčiausia komiksų pasakėle (žinot, parašiau aš paskutinį sakinį ir galvoju — o gal tikrai tie piešinukai turėjo priminti, kad viskas žaidime netikra, išgalvota... juk kiek naktų išbuvau be miego, tik dar ir dar žaisdama „Fallout'ą", negalvodama apie nieką kitą, tik tą pobranduolinį pasaulį... velnias, negaliu patikėti, kad tai parašiau. Taip sunku grįžti į realybę...).

BAD OR GOOD?

Pats žaidimas tikrai labai intriguojantis, nuoseklus. Sudėtingumas pasirenkamas. Galima susikurti savo veikėją ar pasirinkti iš trijų — vagies, kovotojo, diplomato. Kitas etapas — nuspręsti, ar būti geram, ar blogam. Per žaidimą gali eiti žudydamas visus visur ir visada, arba gali žudyti „kai reikia". Tai, ką pasirinksi, lems tavo karmą. Jei tavo karma daugiau už nulį, visi tave laiko silpnųjų gynėju, esi gerai žinomas didvyris. Bet jeigu tavo karma žemiau nulio, tu — žiaurumo įsikūnijimas. Gaila, tačiau karmos sistema nedaro daug pokyčių pačioje žaidimo eigoje. Žmonės neatsisakys kalbėti su tavimi vien todėl, kad tu blogas žmogus. Blogą reputaciją labai jau greitai gali atstatyti į gerą darydamas gerus darbus, vykdydamas misijas. Manau, kad reputacijos sistema turėtų labiau lemti visą žaidimą. Be viso šito, žaidimas tiesiog super. Be kautynių ir sumaitotų lavonų yra daugelis kitų puikių dalykų. Gali derėtis su pirkliais ir pirkti visa, ko tau reikia, gali vogti, sėlinti, įsilaužinėti į namus, sukčiauti, daryti daugybę blogų dalykų... Kai surenki pakankamai taškų, pakyli į naują lygį, kur taškus gali panaudoti plėtodamas „big guns", „small guns" įgūdžius ir t.t. Kiekvienus tris–keturis lygius gaunami „priedai". Tai specialūs įgūdžiai, tokie, kaip supratimas („awareness"), leisiantis žinoti kitų žmonių „hit point'us". Vienas iš geriausių priedų, kurį rinkausi negalvodama, tai „more criticals". Šis priedas suteikia didesnę galimybę pataikyti į priešą su „critical hit". Tai reiškia, jei normaliai tavo ginklas daro 30 taškų žalą, tai su „critical hit" jis darys net iki 70 taškų žalą. Tokiu šūviu gali bet ką išversti iš kojų.

KAI KLYKIA TAVO PRIEŠAS

Garsai tikrai geri. Kulkos švilpia, o tos, kurios nepataiko įtaikinį, atsitrenkia į namą ar į ką kitą už priešo nugaros. Visi ginklai kelia skirtingus garsus, nesvarbu, ar šauni, ar užsitaisinėji. Taip pat sukrečia mirštančių agonijoje priešų klyksmai (ar gargaliavimai), kūno dalių išsitaškymas... Kiekviename mieste skamba skirtinga muzika. Beveik visada ji kiek šiurpoka, pritaikyta prie aplinkos. Puikiai sukurti svarbūs veikėjai, kurių galvas matai dialogo lange. Įgarsinimas tiesiog pribloškiantis. Vien iš kalbos manieros gali daug ką pasakyti. Kai kurie veikėjai kalba atsainiai, kai kurie — nuoširdžiai, dar kiti — grėsmingai. Ir viskas skamba tiesiog puikiai...

„Fallout'as" — tikrai vienas geriausių RPG, kokius tik teko žaisti (galbūt pats geriausias...). Visas žaidimas yra tiesiog... genialus, pritrenkiantis!!!



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8
Kas per retro animacija? Atrodo visai įdomiai...

SIUŽETAS: 10
Nerealu, nerealu, nerealu...

GRAFIKA: 8
Nors tik 2D, tačiau to visiškai pakanka.

GARSAS: 10
Kulkos švilpia, lavonai klykia... ko daugiau norėti.

MUZIKA: 8
Truputi kraupi, kiekvienam mieste vis kitokia.

GALUTINIS:
Čia be komentarų...žaistum ir žaistum vėl ir vėl **9,8**

EXPERT CLUB



URU™

AGES BEYOND MYST.



THE DESERT CLEF

Žaidimas turėtų prasidėti dykumoje. Jums už nugaros ir jums iš kairės yra metalo lakštas, atremtas į spygliuotą vielą. Už šio metalinio lakšto yra pirmoji „kelioninė drobė". Palieskite ją ir grįžkite į startinę poziciją.

Eikite/bėkite iki namuko ant ratų. Paklausykite, ką jums papasakos Zandi, ir eikite aplink namuką. Čia rasite antrąją „kelioninę drobę". Palieskite ir ją.

Prieš leisdamiesi į prarają, susiraskite paskutiniąją antžeminę drobę. Eikite link vulkano, kol prieisite teleskopo liekanas, ant vienos iš tų liekanų ir rasite trečiąją „kelioninę drobę". Palieskite ją ir grįžkite prie prarajos.

Nusileiskite medinėmis kopėčiomis į prarają. Nusileidus, prieš jus bus du tilteliai į kitą prarajos pusę. Į kitą pusę eikite dešiniuoju. Jis sulūš, ir jūs nukrisite į apačią. Eikite į dešinę ir sustokite prie kito tiltelio liekanų. Lipkite jomis į viršų. Prieš jus bus du praėjimai. Eikite pro tą, kuris yra tiesiai prieš jus. Turėtumėte rasti ketvirtąją „kelioninę drobę". Palieskite ją.

Antrajame praėjime yra laiškas, kurį, jei tik norite, galite perskaityti. Kai visa tai padarysite, eikite lauk ir nusileiskite ant žemesniosios atbrailos.

Tilteliu, padarytų iš trijų lentų, pereikite į kitą pusę. Pasukite į kaitę ir nusileiskite ant žemesniosios atbrailos. Užlipkite tiltelio liekanomis į viršų. Turėtumėte patekti į *Yeeshos* namus. Eikite į kambarį. Ištirkite ant sienos esantį piešinį. Nukopijuokite jį į aparatą, esantį priešais duris. Tačiau vien to aparatui neužteks, dar turite įjungti energiją.

Pasukite į kairę ir nusileiskite laiptais žemyn. Pamatysite rankeną, kurią galima nulenkti. Taip ir padarykite. Po to eikite lauk. Nusileiskite į pačią prarajos apačią ir eikite iki pat galo. Lipkite dešinėje pusėje. Pereikite pro prarają mediniu tilteliu. Ten turėtų būti kopėčios, vedančios iš prarajos. Lipkite jomis ir eikite prie vėjo generatoriaus. Griebkite už medinės rankenos ir pasukite, taip jį įjungsite. Grįžkite į prarają ir eikite į *Yeeshos* namus.

Palieskite mėlyną mygtuką, esantį prie durų. Tai uždarys duris. Eikite prie mašinos, esančios priešais duris, ir palieskite mėlyną mygtuką. Prasidės *Yeeshos* žinutė. Ši žinutė aktyvuos penktąją „kelioninę drobę". Pasibaigus žinutei, palieskite ją.

Nusileiskite į žemesnįjį aukštą ir atsidarykite duris. Eikite lauk ir nusileiskite į prarajos dugną. Ant vienų durų turėtų būti šeštoji „kelioninė drobė". Eikite iki jos ir palieskite.

Nusileiskite į prarajos dugną ir pasukite į dešinę. Eikite iki pat medžio. Pasukite į dešinę ir lipkite į viršų. Pereikite per tiltelį. Kitoje pusėje turėtų būti kibiras su tam tikru kėlimo mechanizmu. Paspauskite pedalą, tai



turėtų nuleisti kibirą žemyn. Nusileiskite žemyn ir palieskite paskutiniąją „kelioninę drobę“. Dabar jau galite eiti prie medžio ir atidaryti Kelionės duris. Padarykite tai paliesdami ženklą, esantį ant durų.

Eikite pro duris ir nusileiskite kopėčiomis žemyn. Eikite tiesiai iki pat galo. Prieisite kambarį su knyga ant pjedestalo. Palieskite knygoje esančią nuotrauką.

2. RELTO AGE

Sveiki atvykę į debesų salą. Tai startinė viso žaidimo vieta. Visą laiką, kai tik jums atsitiks kas nors blogo, žaidimą pradėsite nuo šios vietos.

Eikite į namą ir atsidarykite duris. Viduje, jums iš kairės, yra nedidelis jungiklis. Palenkite jį, tai atidarys langus. Priešais jus yra spinta, kurią atsidarius galima pasikeisti išvaizdą. Šalia šios spintos yra knygų lentyna, kurioje esančios knygos aprašo visus keturis amžius.

Kai name viską ištirsite, eikite lauk.

Eikite link cilindrų. Palieskite visus antspaudus, tai juos atidarys. Kiekvieno viduje rasite nukreipiamąsias knygas.

3. TELEDAHN AGE

Iškart pateksite į uždarą vietovę. Ant grindų yra liukas, tačiau kadangi dar nėra energijos, jūs negalite jo atidaryti. Eikite lauk ir apeikite aplink pastatą. Ten surasite pirmąją šio amžiaus „kelioninę drobę“. Palieskite ją. Eikite atgal ir pasukite į sankirtą. Ten turėtų būti lifto šachta. Eikite lauk ir susiraskite šakutę. Pasukite į kairę pusę ir užlipkite rampa į viršų.

Jums reikia aktyvuoti energijos generatorių. Kad tai padarytumėte, iš pradžių paspauskite mygtuką tris kartus. Tai privers balionus pakilti aukštyn. Apeikite platformą iš kitos pusės, ten rasite periskopą. Įjunkite jį. Dabar jums reikia surasti saulę, kad atsirastų energija. Tai padarysite privertę periskopą suktis į kairę saulės greičiu bei nutaikę saulę į patį taikinio centrą. Kai tai padarysite, galite atsitraukti. Iš trijų jungiklių veikia tik du, taigi nulenkite juos. Turėtų atsirasti energija.

Nusileiskite rampa žemyn iki šakutės ir vėl pasukite į kairę. Eikite tol, kol prieisite iki jungiklio. Kairėje nuo jungiklio yra nedideli laiptai, vedantys į nedidelę vietovę. Tai tam tikras persikėlimo prietaisas. Kad jį įjungtumėte, turite nulenkti jungiklį. Kai tai padarysite, turėsite 5 sekundes, kad įliptumėte į tą prietaisą. Jis turėtų jus nuvežti į valdymo kambarį.

Valdymo kambaryje antroji „kelionės drobė“. Palieskite ją.

Eikite iki lifto ir paspauskite prie jo esantį pedalą. Tai įjungs liftą. Prieš pasinaudodami juo eikite iki konsolės. Jums reikia atrakinti liuką, pro kurį negalėjote praeiti pradžioje.

Viskas, ką jums dabar reikia padaryti, tai nulenkti vidurinįjį jungiklį.

Eikite prie lifto ir paspauskite mėlynąjį mygtuką. Tai jus pakels į viršutinįjį aukštą. Nukopijuokite diagramą. Jums reikia išspręsti slėgio lėkštės galvosūkį. Taip pat čia rasite trečiąją „kelionės drobę“. Krepšyje prie lovos rasite pirmąjį savo knygos puslapį. Palieskite jį.

Eikite iki akvariumo ir paspauskite viršutinįjį mygtuką trims sekundėms. Pasirodys nukreipiamoji knyga. Palieskite nuotrauką, kad persikeltumėte į kitą vietovę. Ši vietovė susideda iš dviejų dalių. Vienoje yra trys paveikslai, kitoje yra Duglo Sharperio dienoraštis. Be dienoraščio, čia yra dar vienas teleskopas. Šalia jo yra nukreipiamasis akmuo. Jo padedami persikelkite, po to persikelkite į *Relto*, po to — vėl į *Teledahn*.

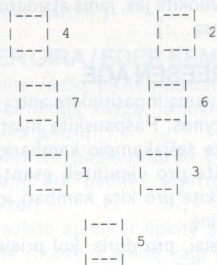
Turėtumėte sugrįžti į kambarį, esantį virš valdymo kambario. Liftu nusileiskite į valdymo kambarį, po to nusileiskite į vietovę, kurioje ir prasidėjo šis amžius. Eikite į pastatą. Liukas bus atrakintas. Įskite į šachtą.

Lipkite metalinėmis kopėčiomis iki pat apačios. Susiraskite kitas kopėčias ir jomis nusileiskite iki pat apačios. Bėkite tiesiai iki posūkio į dešinę. Užlipkite akmeniniais laiptais.

Kai tik įeisite į kambarį, pasukite į dešinę ir aktyvuokite ketvirtąją „kelioninę drobę“. Dabar reikia susitvarkyti su spaudimo lakštų galvosūkiu. Yra septyni spaudimo lakštai.



Jei perskaitysite diagramą, esančią kambaryje virš valdymo kambario, sužinosite, kad kiekvieną lakštą atitinka tam tikras skaičius.



Jei apsidairysite kambaryje, kuriame dabar esate, turėtumėte pamatyti ant sienos visą eilę kvadratinių žymeklių. Trys iš jų bus neveikiantys, o keturi veiks. Visi šie žymekliai atitinka tam tikrus spaudimo lakštus. Tarkim, kad jie sužymėti iš kairės į dešinę skaičiais nuo vieno iki septynių. Taigi atsižvelgiant į diagramą, jums reikia uždėti svorio ant 2, 4, 6 ir 7 spaudimo lakštų. Tai atidarys abi celės duris. Eikite pro vienas iš jų, kai būsite kitoje pusėje, pakeiskite vieno iš žymeklių poziciją. Tai uždarys celės duris ir atidarys kitas duris.

Eikite pro naujai atidarytas duris. Eikite tiesiai. Nusileiskite laiptais žemyn, turėtumėte prieiti jungiklį. Įsibėgėkite ir šokite ant jo. Pareguliuokite jungiklį, kol lenta nusileis į tokį lygį, kad galėsite pereiti į kitą pusę.

Pereikite į kitą pusę ir užlipkite akmeniniais laiptais į viršų.

Prieisite vietovę, kurioje yra penktoji „kelioninė drobė“. Kol kas nesirūpinkite ja, dar grįšite. Dabar atidarykite duris ir eikite į vidų. Nelieskite nukreipiamojo akmens. Lipkite laiptais į viršų. Atidarykite duris ir eikite į vidų. Eikite į koridorių, esantį priešais kelionės duris.

Pačioje koridoriaus pradžioje pamatysite 6 „kelioninę drobę“. Aktyvuokite ją. Eikite tiesiai, kol prieisite mašiną. Tai tam tikras ginklas. Jūs panaudosite ją, kad išsprogdintumėte uolas, užstojančias 5 „kelioninę drobę“. Ginklo valdymas labai paprastas. Žalias mygtukas valdo „zoom'inimą“, o mėlynas — šauna. Kiti mygtukai valdo taikymąsi. Išsprogdinkite uolas, kurios užstoja kopėčias.

Prieš eidami prie 5 „kelioninės drobės“, grįžkite iki kelioninių durų ir pasukite į kairę. Eikite tiesiai, kol beveik prieisite tako galą. Šokite ant kito praėjimo, vedančio prie generatoriaus. Čia rasite galutinius Amžiaus nukreipimus.

Grįžkite prie 5 „kelioninės drobės“. Aktyvuokite ją. Eikite tiesiai ir užlipkite medinėmis kopėčiomis į viršų. Pateksite į kambarį, kuriame yra durys, vedančios į slaptą kambarį. Ten rasite pas-

kutiniąją „kelioninę drobę". Aktyvuokite ją.

Grįžkite prie 5 „kelioninės drobės" ir aktyvuokite ją. Eikite iki kelioninių durų ir aktyvuokite jas, joms atsidarius ženkite į tamsą...:)

4. GAHREESEN AGE

Grįžkite į namą ir pasirinkite antrąją knygą iš lentynos. Paspauskite nuotrauką. Atsidursite šešiakampio kambario viduryje. Eikite pro vienintelį esantį išėjimą, pereikite pro kitą kambarį ir pasukite į dešinę.

Eikite tiesiai, pro duris, kol prieisite du signalinius kūgius.

Dešinėje yra durys. Eikite pro jas. Pateksite į kambarį, kuriame yra keletas spintų. Pasukite į dešinę ir eikite prie paskutiniosios spintos. Ten rasite nukreipiamąjį akmenį. Palieskite jį. Pateksite į balkoną, turite grįžti atgal į *Relto*, taip ir padarykite.

Grįžkite į kambarį, iš kurio tik ką išėjote. Pasukite į kairę, prieisite kambarį, kuriame rasite išdavimo įtaisą.

Išeikite iš kambario pro duris, esančias prie oranžinių kūgių. Pateksite į kambarį, kurio viduryje yra plyšys. Peršokite jį ir užlipkite ant nuolaužų. Už jų rasite pirmąją „kelioninę drobę" aktyvuokite ją. Grįžkite prie plyšio ir kriskite į jį. Palieskite *Relto* puslapį. Grįžkite į *Relto*.

Kai būsite *Relto*, keliaukite į *Gahreesen* pasinaudodami „kelioninės drobės" žymekliu. Pateksite į kambarį su plyšiu. Užlipkite ant nuolaužų ir eikite pro dešinėje pusėje esančias duris. Eikite tiesiai, kol prieisite duris, eikite ir pro jas. Eikite tiesiai, kol pamatysite plyšį sienoje. Lįskite pro jį į kitą kambarį. Lipkite ant priešais esančios sienos. Kai būsite viršuje, pamatysite antrąją „kelioninę drobę". Aktyvuokite ją. Peršokite į kitą kambario pusę.

Eikite atbaraila tiesiai, kol prieisite nuolaužas. Užlipkite ant jų. Pasukite į kairę ir eikite tarp kūgių. Eikite iki skylės sienoje, lįskite į ją. Eikite tiesiai. Eikite iki tunelio galo, kol prieisite greit besisukančią sieną. Eikite į ją. Prieisite skylę sienoje. Kai pateksite į didelį kambarį, eikite lauk kaip įmanoma greičiau.

Aktyvuokite trečiąją „kelioninę drobę".

Lipkite ant lakšto ir palaukite, kol kolona pakils iki aukščiausiojo taško. Tada bėkite prie pirmojo mygtuko ir paspauskite jį. Po to grįžkite prie lakšto ir palaukite, kol kolona pakils iki aukščiausiojo taško, tada bėkite prie krumpliaračio ir paveikite jo pedalus. Grįžkite prie lakšto ir palaukite, kol kolona pakils dar kartą. Bėkite prie antrojo mygtuko ir paspauskite jį. Paspauskite likusius mygtukus. Tai suteiks energijos visam šiam amžiui.

Eikite pro kairėje esančias duris, toliau — tiesiai. Eikite pro gale esančias duris. Grįžote į tunelį su besisukančia siena ir skyle sienoje. Lįskite į skylę. Pateksite į kambarį su plyšiu. Peršokite per plyšį ir eikite pro duris. Eikite pro dar vienas duris, esančias priešais išdavimo įtaisą. Priešais jus yra liftas. Paspauskite mygtuką, esantį durų viduryje. Automatiškai pakilsite į viršų.

Pasukite į kairę. Eikite tiesiai. Prieisite ketvirtąją „kelioninę drobę". Aktyvuokite ją.

Pasisukite link kito besisukančio pastato ir palaukite, kol susilygins praėjimai. Šokite ant kito praėjimo ir bėkite iki durų. Eikite vidun.

Pirmasis kambarys yra visiškai tuščias. Lipkite laiptais į viršų ir eikite pro duris. Eikite pro dar vienas duris, esančias priešais jus.

Jums reikia surasti dvi konferencijų sales, kurios yra skirtingose pastato pusėse.

Vienoje konferncijų salėje rasite knygutę apie KI prietaisą, o kitoje — knygutę apie *Gahreesen* ir penktąją „kelioninę drobę".

Po to, kai aktyvuosite „kelioninę drobę", grįžkite į *Relto*, o iš ten keliaukite į *Teledahn*.

Eikite į kambarį ir susiraskite nukreipiamąjį akmenį, palieskite nuotrauką, tai jus perkels į *Gahreesen*.

Jums iš kairės yra 6 „kelioninė drobė", o už nugaros — trečiasis *Relto* puslapis. Aktyvavę „kelioninę drobę", lįskite į šachtą.

Apsisukite ir eikite į vidinį koridorių. Jums reikia susirasti užkampį, kuriame yra kopėčios į viršų. Kai tai padarysite, lipkite į viršų. Viršuje eikite į kairę ir pro duris. Eikite į kambario vidurį ir lipkite kopėčiomis į viršų. Viršuje yra paskutinioji „kelioninė drobė". Kai ją aktyvuosite, grįžkite į *Relto*.

Grįžkite į *Gahreesen* ir eikite į KI prietaiso kambarį. Eikite pro priešais įtaisą esančias duris. Liftu pakilkite į viršų. Dėl viso pikto aktyvuokite 4 „kelioninę drobę". Šokite link kelioninių durų...

Eikite prie durų ir palieskite rankos graviūrą. Ženkite į tamsą...:)

5. KADISH TOLESA AGE

Kai būsite *Relto*, pasirinkite 4 knygą. Ji nukreips jus į *Kadish Tolesa* amžių.

Eikite pro kairėje pusėje esančias duris. Eikite tiesiai,

į kitą kambario pusę. Ten rasite pirmąją „kelioninę drobę". Aktyvuokite ją. Grįžkite atgal ir lipkite laiptais į viršų. Ten rasite knygą, nukreipiančią į *Kadish* galeriją. Ten ir „nusikreipkite":)

Šioje galerijoje rasite užuominas praktiškai visiems šio amžiaus galvosūkiams. Taigi gerai apsidairykite. Būtų labai gerai, jei nusikopijuotumėte visus paveikslus. Kai tai padarysite, grįžkite į kambarį su pakyla.

Eikite iki prietaiso ir aktyvuokite jį. Jei nusikopijavote paveikslą su trimis apskritimais, problemų neturėtų kilti. Jums reikia ratus sudėlioti į tokias pozicijas, kaip parodyta paveiksle.

Jei paveikslo nenusikopijavote, spauskite kairįjį mygtuką 4 kartus, vidurinįjį — 1 kartą, dešinįjį — 5 kartus.

Grįžkite į pradinį kambarį ir pasukite į dešinę. Kai prieisite kryžkelę, pasukite į kairę. Turėtumėte prieiti kambarį su dar viena pakyla. Lipkite laiptais ir eikite į dešinę. Aktyvuokite antrąją „kelioninę drobę". Po to eikite į kairę. Turėtumėte rasti nukreipiamąjį akmenį. Palieskite jį. Turėsite grįžti atgal į *Relto* ir „nusikreipti" atgal į *Kadish Tolesa*.

Lipkite ant pakylos ir eikite prie dar vieno valdymo mechanizmo. Jis veikia pagal vidurinio apskritimo paveikslo pavyzdį. Paspauskite dešinįjį mygtuką 3 kartus.

Nulipkite nuo pakylos ir grįžkite iki kryžkelės. Eikite tiesiai į kambarį, ku-



riame yra trečiasis valdymo mechanizmas. Paspauskite kairįjį mygtuką 3 kartus, vidurinįjį — 7 kartus, dešinįjį — 3 kartus. Jei viską padarėte teisingai, šiame kambaryje turėtų atsidaryti durys.

Eikite pro naujai atsidariusias duris. Pereikite per kambarį ir pasukite į kairę. Paspauskite mėlynąjį mygtuką. Tai atidengs 3 „kelioninę drobę". Aktyvuokite ją.

Eikite tiesiai į balkoną. Nusileiskite žemyn. Prie pat apačios bus balkonas su 5 mygtukais. Jums reikia paspausti 2, 3 ir 5 mygtukus.

Nusileiskite laiptais žemyn, eikite iš kambario. Atsargiai, pasistenkite ant nieko neužlipti. Eikite į tą vietą, kurią žymi paveikslas su raudonu kvadratu. Atsisukite į balkoną. Jums reikia nueiti į kambario centrą nepalietus jokių apšviestų dalių.

Kai tai padarysite, atsiras išėjimas. Eikite juo. Užlipkite laiptais į viršų ir jokiais būdais nelieskite mėlyno mygtuko.

Eikite tiesiai, kol prieisite didelę atvirą vietovę. Pasukite į kairę ir eikite link laiptų. Prieš lipdami jais pažvelkite į dešinę. Turėtumėte pamatyti *Relto* puslapį. Šokite ir pasiimkite jį.

Grįžkite atgal prie laiptų ir lipkite jais. Eikite į kambarį, kuriame yra didžiulė piramidė. Apeikite ją ir aktyvuokite 4 „kelioninę drobę".

Grįžkite į piramidės priekį ir eikit vidun. Lipkite laiptais, esančiais prieš jus ir paspauskite mėlyną mygtuką. Tai apšvies grindis. Nulipkite nuo sakyklos. Eikite aplink, kol išgirsite triukšmą. Grįžkite į sakyklą ir paspauskite mėlyną mygtuką dar kartą. Dabar grindys turėtų pasidaryti žalsvai mėlynos.

```
          E
         /-\
         |*|
      /-\\-//-\
      |*|/-\| |
   /-\\-/| |\-//-\
   | |/-\\-//-\| |
/-\\-/|*|/-\| |\-//-\
| |/-\\-/| |\-//-\| |
\-/|*|/-\\-//-\| |\-/
| |/-\\-/|*|\-//-\| |
\-/|*|/-\\-//-\| |\-/
/-\\-/|*|/-\|*|\-//-\
| |/-\\-/| |\-//-\| |
\-/|o|/-\\-//-\| |\-/
/-\\-/| |/-\|*|\-//-\
| |/-\\-/| |\-//-\| |
\-/| |   \-/   |*|\-/
   \-/         \-/
                S
```

Legend:
E - pabaiga
S - pradžia
* - kelias, kuriuo reikia eiti
o - vieta, kur kyla triukšmas
/-\
| | - šešiakampės plytelės
\-/

Eikite iš lifto ir jokiu būdu nespauskite mėlyno mygtuko. Eikite tiesiai. Jums iš dešinės bus 5 „kelioninė drobė". Aktyvuokite ją. Eikite į kitą kambarį.

Tarkim, kad visi kambaryje esantys jungikliai sunumeruoti nuo 1 iki 4, nuo kairiojo iki dešiniojo. Pirmasis jungiklis valdo arčiausiai esančią koloną, antrasis — tolimesnę, ir t.t.

Kad pasiektumėte 6 „kelioninę drobę", nulenkite ketvirtąjį jungiklį 4 kartus, trečiąjį — 3 kartus, o antrąjį — 1 kartą. Lipkite ant jų ir aktyvuokite 6 „kelioninę drobę". Pasukite į kairę ir nusileiskite laiptais. Apačioje nulenkite jungiklį ir atidarykite slaptas duris. Grįžkite prie jungiklių ir paspauskite mėlyną mygtuką.

Kad pratęstumėte savo kelionę, paspauskite pirmąjį jungiklį 1 kartą, antrąjį jungiklį — 4 kartus, trečiąjį jungiklį — 1 kartą, ketvirtąjį — 2 kartus. Užlipkite ant antrojo stulpo ir užlipkite kopėčiomis į kitą vietovę.

Eikite į saugyklos vietovę, eikite tiesiai prie konsolės su 6 mygtukais. Vienas iš jų pažymėtas tam tikru skaičiumi. Viskas, ką jums reikia sugalvoti, tai kitų mygtukų paspaudimo eilės tvarka:)

Dėl vietos stokos neaiškinsiu, kaip buvo išspręstas galvosūkis, pateiksiu tik galutinius atsakymus. Be jokios abejonės, pirmasis mygtukas ir bus spaudžiamas kaip pirmas:). Antruoju spauskite penktąjį mygtuką, trečiuoju — antrąjį, ketvirtuoju — trečiąjį mygtuką, penktuoju — ketvirtąjį, o šeštuoju – šeštąjį.

Jei mygtukus suspaudysite teisinga tvarka, saugyklos durys atsidarys. Eikite tiesiai ten. Aktyvuokite ten esančią „kelioninę drobę". Kai tai padarysite, galėsite baigti šį amžių.



Grįžkite į konsolės vietovę. Atsistokite nugara į ją, pasisukite truputį į kairę ir eikite iki krašto, šalia sulūžusios dalies. Suprasite, kad stovite geroje vietoje iš to, kad kamera vaizdą pradės rodyti iš viršaus.

Turėtumėte pamatyti vamzdį, vedantį link kelioninių durų. Nušokite ant akmeninės platformos. Paspauskite ant durų esančią delno graviūrą ir ženkite į tamsą dar kartelį:)

6. EDER GIRA / EDER KEMO AGE

Kai būsite *Relto*, eikite į pastatą ir pasirinkite penktąją knygą, ji nukreips jus į *Eder Gira* amžių.

Pradėkite pasisukdami į kairę ir užlipdami ant pedalo, kontroliuojančio geizerį.

Apsisukite aplink ir lipkite ant šlaito. Pasukite į kairę ir eikite kaip įmanoma arčiau krašto. Žemiau turėtų būti atbraila. Labai atsargiai nušokite ant jos.

Ten turėtumėte rasti pirmąją „kelioninę drobę".

Eikite iki kanjono vidurio ir šokite į geizerį. Kai nušoksite ant jo, paveikite dangtį ir uždarykite jį. Apsisukite, įsibėgėkite ir šokite į kitą pusę.

Čia yra du geizeriai. Uždenkite juos abu. Nuo geizerio, esančio toliausiai nuo sienos, lipkite ant šlaito. Eikite per tiltą. Eikite tiesiai, kol prieisite geizerį. Uždenkite ir jį. Eikite toliau, kol prieisite startinę poziciją.

Dabar neuždengtas geizeris turi pakankamai spaudimo, kad pakeltų jus į orą. Lipkite ant geizerio, ir jis pakels jus iki antrosios „kelioninės drobės".

Eikite iki vietos, kurioje yra du geizeriai, atidenkite vieną, esantį arčiausiai sienos. Grįžkite į pradžią ir uždenkite neuždengtą geizerį. Grįžkite prie atidengto geizerio ir stokite ant jo. Jis permes jus į kitą sienos pusę.

Eikite tiesiai, kol prieisite vietovę su ežeru ir kriokliais.

Pereikite pro nedidelį upelį.

Eikite už krioklio. Eikite į kairę kiek galėdami toliau. Eikite iki tolimiausios uolos sienos ir atsisukite į krioklį. Pamatysite mašinos siluetą. Pajudinkite kursorių ant jos, ir kai galėsite įjunkite „neišk–ką:)". Kitoje uolos pusėje padarykite lygiai tą patį.

Dabar, kai uoloje pakankamai šviesu, susiraskite daiktą, labai panašų į dvi surištas kėdes. Nustumkite tą daiktą iki upelio. Palikite jį tokioj pozicijoj, kad atrodytų lyg nedidelis tiltelis. Kai padarysite tai, eikite prie *Eder Kemo* nukreipiamosios knygos ir keliaukite į *Eder Girą*.

Lipkite priešais esančiais laiptais į viršų ir bėkite tiesiai, kol pribėgsite didžiulį akmenį. Ant jo rasite dar vieną „kelioninę drobę".

Dešinėje turėtų būti paviljonas. Už jo yra nedidelis užkampis, kuriame rasite 4 „kelioninę drobę".

Grįžkite ir eikite keliu tarp paviljono ir akmens. Lįskite į nedidelį tunelį, vedantį į tolimesnį sodą.

Eikite tiesiai, kol prieisite kelio išsišakojimą. Pasukite į dešinę.

Lipkite akmeniniais laiptais, turėtumėte rasti 5 „kelioninę drobę". Lipkite žemyn ir eikite toliau.

Nusileiskite laiptais žemyn. Turėtumėte prieiti medinį paviljoną. Eikite į vidų ir aktyvuokite 6 „kelioninę drobę". Tai padarę, eikite tolyn, kol prieisite kitą tunelį. Lipkite į viršų ir pasiimkite knygą.

Grįžkite į medžių alėjos pradžią, ten turėtų būti visas spiečius jonvabalių. Kelis kartus praeikite pro spiečių. Kai jonvabaliai aplips jus, nedarykite jokių staigių judesių.

Grįžkite į tunelį. Akmeninio kelio gale eikite į kambarį. Jame bus nukreipiamoji knygą. Keliaukite atgal į *Eder Girą*.

Dabar atsargiai, vengdami garų, pereikite per upę toje vietoje, kur įstūmėte į kėdes panašų daiktą. Eikite tolyn, kol prieisite krioklį. Atsiremkite į dešiniąją sieną. Eikite prie pat krašto ir šokite į olą. Eikite į kairiąją olos pusę.

Lįskite į tunelį ir eikite tiesiai, kol prieisite kitą kambarį. Įjunkite ten esantį generatorių.

Susiraskite jungiklį ir atidarykite duris. Bėkite pro duris į nedidelį koridorių. Pateksite į dar vieną kambarį. Išeikite iš jo lauk, pasukite į kairę. Eikite už krioklio. Čia rasite dar vieną daiktą, panašų į dvi kėdes. Nustumkite jį į ežerą ir šokite iš paskos pats.



Jums reikia nustumti abi kėdes į tą vietą, kurioje jūs šokote į olą su jonvabaliais. Reikia iš šių daiktų suformuoti tiltą. Grįžkite į *Eder Kemo*, susirinkite keletą jonvabalių ir grįžkite atgal į *Eder Girą*.

Su jonvabaliais grįžkite į uolą, prie kurios „statėte tiltą:)". Lįskite į tunelį. Kai pateksite į generatoriaus kambarį, pasukite į kairę ir eikite į dar vieną tamsų tunelį. Kai prieisite atbrailą, eikite ja, kol prieisite nedidelę srovelę, krentančią į ežerą. Šioje vietoje jums galima šokti.

Kai tik būsite kitoje upės pusėje, eikite atbraila, kol prieisite olą. Joje susiraskite šviesos generatorių ir įjunkite jį. Ant sienos turėtumėte pamatyti 7 „kelioninę drobę". Grįžkite į vietovę, kurioje yra nukreipiamasis akmuo.

Iš šios vietovės keliaukite tiesiai į *Relto*.

Eikite į pastatą ir keliaukite į *Eder Kemo*. Eikite iki „kelioninių durų", aktyvuokite jas ir dar kartą ženkite į tamsą...

7. BAHRO CAVES AGE

Jums reikia dar sykelį paliesti visų amžių „kelionines duris". Jei vadovavotės šiuo praėjimu, paprasčiausiai pasinaudokite kelionių žymekliais ir turėtumėte atsirasti prie kiekvieno amžiaus paskutiniosios paliestos „kelioninės drobės". Taigi problemų kilti neturėtų ...:)

8. RETURN TO DESERT THE CLEFT

Kai tik atsigausite sugrįžę į pradinį tašką, bėkite aplink vulkaną ir nusileiskite kopėčiomis į prarają. Pereikite pro *Yeeshos* namus ir eikite į projektoriaus kambarį. Jums reikia suvesti simbolius, esančius ant *Bahro* olos grindų, kad išklausytumėte paskutiniąją žinutę. Kiekvieną kartą žaidžiant simboliai keičiasi, taigi juos suvesti reikia jums patiems.

Išklausykite žinutę, ir kai *Yeesha* pasiūlys knygą, orientuokitės pagal ją. Persikelsite į kitą prarają. Kai *Yeesha* baigs kalbėti, eikite prie mašinos su žaliu mygtuku ir paspauskite jį.

Pasiimkite paskutinįjį *Relto* puslapį ir lipkite iš prarajos. Pažiūrėję filmuką, paspauskite ant URU knygos...

Ką gi, žaidimas baigtas, sveikiname...



oho melodijos!

MELO 71810 Zas - Zas myli kina
MELO 71710 Taja - Angelas Baltas
MELO 71610 Skliautai - Vaikinai ir merginos
MELO 71510 Skamp - Musu dienos kaip svente
MELO 71410 Pikaso - Mano Lova
MELO 71310 Neda - Pasaka
MELO 71210 Neda - Musu meile
MELO 71110 N. Personos - Sukasi ratu
MELO 71010 N. Personos - As jauciuosi taip keistai
MELO 70910 N. Personos - I'm so in love
MELO 70710 Mango - Saulės Spindulėlis
MELO 70610 Mango - Opa
MELO 70510 Mango - Meilės liepsna
MELO 70410 Mango - Balta gėlė
MELO 70310 A.Mamontovas - Moteris
MELO 70210 Lukas & Noreika - Laikas
MELO 70110 Linas Adomaitis - žodžiai
MELO 70010 Mamontovas - O meile
MELO 69910 Lemon Joy - Ar verta laukti, kol ...
MELO 69810 Lawry - Tyliai išėjai per lietų
MELO 69710 Kosmo - Tranzuotojas
MELO 69610 Keist. Teatras - Mėlynas autobusiukas
MELO 69510 Katedra - Mes jėga
MELO 69410 Kastaneda - Vakar vakare
MELO 69310 Kastaneda - Nesiparink
MELO 69210 Julija Ritcik - Aš be tavźs
MELO 69110 Ilgiausių Metų
MELO 69010 Happyendless - Akvariumas
MELO 68910 Graffiti - Angelas
MELO 68810 Gytis - Amerika tavyje
MELO 68710 Gintarė - Debesėlis
MELO 68610 Gintarė - Boružėlė septyntaškė
MELO 68510 Geltona - Tu netikėjai manim
MELO 68410 Geltona - Tavo akyse
MELO 68310 Geltona - Aš nebusiu aš
MELO 68210 G&G Sindikatas - Vokiečių gatvė
MELO 68110 G&G Sindikatas - Tomas
MELO 68010 G&G Sindikatas - Kol širdis plaka
MELO 67910 G&G Sindikatas - FM hitas
MELO 67810 Foje - Vaikystės stogas
MELO 67710 Foje - Paveikslas
MELO 67610 Foje - Paskutinis Traukinys
MELO 67510 Foje - Meiles nebus per daug
MELO 67410 Eva - Viso gero
MELO 67310 Eva - Toli toli
MELO 67210 Elektra - Mama
MELO 67110 Eglė - Sauja žvaigždžių
MELO 67010 Džordana - Sapnas
MELO 66910 Demo - Davajte petj
MELO 66810 Delfinai - Viskas Bus Gerai
MELO 66710 Delfinai - Tavo Kambary
MELO 66610 G&G Sindikatas - 1as kraujas
MELO 66510 Delfinai - Myliu
MELO 66410 Delfinai - Dangus
MELO 66310 Delfinai - Apie Ją
MELO 66210 Deivis - Tikėk savim
MELO 66110 Deivis - Ikaras ir Gulbe
MELO 66010 Dana - Šiandien šviesu
MELO 65910 Cisco Kid - Sex su blondine
MELO 65810 Biplan ir Tigra - Sexodromai
MELO 72410 Tatu - 30 minut
MELO 72310 Tatu - All The Things She Said
MELO 72210 Tatu - Not Gonna Get Us
MELO 72110 Mumij Trollj - Morskaja Kapusta
MELO 72010 Mumij Trollj - Po ljubvi
MELO 71910 Mumij Trolj - Stekla
MELO 62810 Tatu - Prostie dvizhenija
MELO 62710 Postoi parovoz
MELO 62610 Nu pogodi
MELO 62510 Mi rozhdeni, chtob skazku sdelatj bilju
MELO 62410 Meri Poppins - Nepogoda (pripev)
MELO 62310 Meri Poppins - Bradobrej
MELO 62210 Menty - Prorvemsja
MELO 62110 Mashina Vremeni - Povorot
MELO 62010 M. vremeni - Perekrestok semi dorog
MELO 61910 Marina Hlebnikova - Solnyshko
MELO 61810 Marina Hlebnikova - Chashka kofeju
MELO 61710 Mama, mama, chto ja budu delatj
MELO 61610 Malo - Saharnij
MELO 61410 M.Oginjskij - Polonez Oginskogo
MELO 61310 M. Hlebnikova - Zima prihodit sama
MELO 61210 Ljubov nechajanno nagrjanet
MELO 61110 Ljubo, bratci, ljubo
MELO 61010 Ljube - Kombat
MELO 60910 Ljube - Davaj za...
MELO 60810 Licej - Osenj
MELO 60710 Leningrad - Mne bi v nebo
MELO 60610 Legko na serdce
MELO 60510 Laskovij maj - Belie rozi
MELO 60410 L. Utesov - U samovara ja i moja Masha
MELO 60310 Kuznechik
MELO 60210 Kroshka Enot - Ulybka (pripev)
MELO 60110 K. Orbakajte i Avram Russo - Ljubovj
MELO 60010 K. Orbakajte - All My Love
MELO 59910 K. Orbakaite - Moj mir
MELO 59810 Segodnja k mame ja priehala domoj
MELO 59710 Konec Filjma - Postoj Parovoz
MELO 59610 Konec Filjma - Kto takaja Elis
MELO 59510 Kino - Zvezda po imeni solnce
MELO 59410 Kino - Vesna
MELO 70810 Kaoma - Lambada
MELO 63910 Jingle Bells

Išsiųsk draugui!

Norėdami nustebinti draugą, siųskite žinutę numeriu 1654 parašydami logotipo arba melodijos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą. Pvz.: logo 12345 69912345

Žiemos simbolis?

Atsakymų variantai:

a) Šaltis
b) Ledas
c) Sniegas



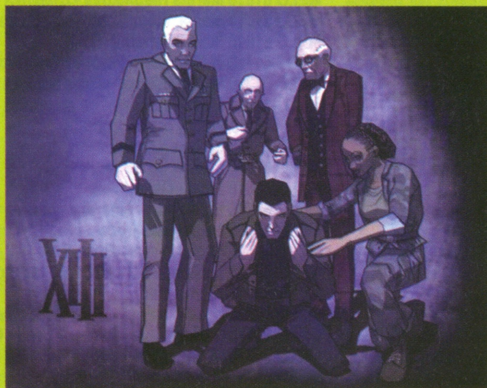
SMS žinutės kaina 1 litas. Siunčiant daugiau šansai didėja.

Atsakyk į klausimą teisingai ir laimėk spalvotąjį MOTOROLA C450!!! Siųsk atsakymą trumpuoju numeriu 1656 prieš tai įrašęs žodį Ziema (PVZ.: Ziema a). žaidimas tęsis iki Vasario 15 d. Rezultatai – www.vero.lt Paslaugas teikia UAB VEROZONA

1654

Norėdami pasinaudoti **Vero.lt** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.
Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus nepamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).
Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonentams. Paslaugas teikia UAB "Verozona".

XIII
Kodų režimas:
Žaidimo metu spauskite F2 ir iškvieskite konsolės langą. Įveskite šiuos kodus ir aktyvuokite atitinkamą funkciją:
Efektas – Kodas
Visa turimo ginklo amunicija – „maxammo"
Norint būti 100% sveikam - „healme 100"
Didelės kojos ir galvos, mažas kūnas – „superdeform"
Kraują keičia gėlės, o jo dėmes ant sienų — lūpų dažai - „flowerpower 1"
Žaidėjui galima tik judėti (gali „užšaldyti" žaidimą) – „playersonly"
Savižudybė – „suicide"
Staigiai išeiti iš žaidimo – „quit"



„CONTRACT J.A.C.K."
Kodų režimas:
Žaidimo metu spauskite T ir veskite kodus, aktyvuojančius atitinkamą funkciją:
Efektas – Kodas
Dievo rėžimas - „god"
Visa amunicija - „ammo"
Visi ginklai - „guns"
Visi ginklai, amunicija, sveikata, šarvai - „kfa"
Žiūronai, duslintuvas ir kameros pritraukimas - „mods"
Šarvai - „armor"
Sveikata - „health"
Duoti „sniegomobilį" sniego lygiuose - „rosebud"
Nematomumas - „poltergeist"
Lygio praleidimas - „maphole"
Gauti įgūdžių taškus (3-4 lygis) - „skillz"
Stipresni sprogimai - „baddaboom"
Parodyti poziciją - „pos"
Parodyti versiją - „build"



„THE SIMPSONS: HIT AND RUN"
Kodų režimas:
„Options" ekrane laikykite F1 ir veskite kodus atitinkamoms funkcijoms:
Efektas – Kodas
Nėra didžiausio greičio - KKKK
Paspaudus signalą, automobilis pašoka - KKK
Greitas įsibėgėjimas - ;;;;
Nepažeidžiamas automobilis - ;o;o
Papildomos kameros - LLLo
Rodyti žingsniamatį - ;;LK
Rodyti atkūrimo medį - LoL;
Eismo „mirtis" - ;;KK
Žaidimo kūrėjai - oKK;
Raudonų plytų automobilis - LL;K
Visos renkamos kortelės (būtina būti pabaigus visas misijas) - oooo
Visų veikėjų drabužiai (būtina būti pabaigus visas misijas) - K;K;
Visi apdovanojimų automobiliai (būtina 100 % pabaigti žaidimą) - oLoL

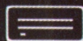


NEVERWINTER NIGHTS: „HORDES OF THE UNDERDARK"
Kodų režimas:
Žaidimo metu spauskite ~, iškvieskite konsolės langą ir suveskite DebugMode 1. Tada dar kartą spauskite ~ ir paspauskite [Tab] komandų peržiūrėjimui. Spauskite [Tab] komandų „perslinkimui". Konsolės lange galite įvesti šiuos kodus ir aktyvuoti atitinkamą funkciją. Žinutė "Success" patvirtins teisingą kodo įvedimą. Jei pasirodys žinutė "Entered Target Mode", spauskite pele ant norimo veikėjo, kad pritaikytumėte kodą.
Pastaba: jei pakeisite savo veikėją, pakraukite failą "nwnplayer.ini" žaidimo kataloge ir nustatykite sekančias linijas, kad galėtumėte tęsti po dabartinio modulio:

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0

Efektas – Kodas
Nustatyti stiprybę - SetSTR <skaičius>
Nustatyti vikrumą - SetDEX < skaičius >
Nustatyti protą - SetINT < skaičius >
Nustatyti išmintį - SetWIS < skaičius >
Nustatyti sudėjimą - SetCON < skaičius >
Nustatyti charizmą - SetCHA < skaičius >
Gauti nurodytą aukso kiekį - dm_givegold < skaičius >
Nepažeidžiamumas - dm_god
Atstatyti visus smūgių taškus - dm_heal
Nustatyti veikėjo lygį - dm_givelevel < skaičius >
Žudančios skraidančios karvės - dm_cowsfromhell
Gauti nurodytą patirties taškų kiekį - GiveXP < skaičius >
Raise indicated number of levels GetLevel <number>
Pakeisti veikėjo rasę - SetAppearance <rasė>

HARDWARE CLUB





Žvilgsnis į ateitį

Šį kartą sukame nuo tradicinių „geležų“ kelio, paliekame trumpam viską, kas įprasta, ramybėje ir bandome viena akimi pažvelgti į tai, kas galbūt mūsų laukia jau visai netolimoje ateityje. Su kompiuteriais susiję galybė eksperimentų, siekiančių vienaip ar kitaip patobulinti juos netradicine linkme ir rasti dar nebandytą panaudojimo būdą. Pradžiai pažvelkime į tai, kas labiausiai susiję su mums svarbiausiu dalyku, t.y. žaidimais

PRIAUGINTA TIKROVĖ

Nors kai kam tai gali atrodyti didelė naujovė, kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai jau sulaukė gan brandaus amžiaus. Skaičiuojant nuo pirmo viešo „Pong“ pasirodymo, jau praėjo lygiai 30 metų — jau tiek laiko žmonės džiaugiasi kompiuterio kuriamomis interaktyviomis pramogomis. Nuo tų laikų kompiuterių grafika patobulėjo nepaprastai, ir netrukus žaidimų grafika atrodys per daug tikroviška. Artimiausiais metais tyrėjai planuoja „ištraukti“ grafiką iš jūsų kompiuterio ekrano ir integruoti ją į tikro pasaulio aplinkas. Ši nauja technologija, vadinama „priauginta tikrove“ (*augmented reality*), dar labiau sumenkins liniją tarp to, kas tikra, ir kas sukurta kompiuteriu, praturtinant tai, ką mes matome, girdime, jaučiame ir užuodžiame.

Jei palygintume virtualią tikrovę, kuriančią įspūdingas ir įtraukiančias kompiuterines aplinkas, ir tikrą pasaulį, priauginta tikrovė yra artimesnė tikram pasauliui. „Augmentuota realybė“ prideda grafiką, garsus, jutimus ir kvapą natūraliai egzistuojančiam pasauliui. Galima tikėtis, kad būtent žaidimai ves šios technologijos plėtojimą į priekį, tačiau ji galės būti panaudota ir kitose vietose. Visi, nuo turistų iki kariuomenės karių, turės naudos iš galimybės suprojektuoti kompiuterinę grafiką savo matymo lauke.

Priauginta tikrovė iš tiesų gali pakeisti mūsų požiūrį į pasaulį. Įsivaizduokite save einantį ar važiuojantį gatve. Su augmentuotos tikrovės ekranu, kuris galiausiai atrodys kaip normalūs akiniai, matysite informatyvią grafiką, kurią lydės atitinkami garsai. Šie patobulinimai bus nuolat atnaujinami, kad atitiktų galvos judėjimą.

Taigi esminė priaugintos tikrovės idėja yra uždėti grafiką, garsą ir kitus pojūčių padidinimus ant tikro pasaulio aplinkos realiu laiku. Skamba gan paprastai, ar ne? Be to, televizija juk tokius dalykus su grafika daro jau senokai? Iš dalies taip, bet televizijos tinklai tik pateikia statinę grafiką, kuri neprisitaiko prie kameros judėjimo. Augmentuota realybė yra daug pažangesnė, nei bet kuri technologija, matyta transliacijų metu, nors ankstyvos jos versijos pradeda atsirasti futbolo varžybose. Šios sistemos grafiką rodo tik iš vieno matymo taško. Naujos kartos augmentuotos realybės sistemos rodys grafiką kiekvieno žiūrovo perspektyva.

Priauginta tikrovė vis dar yra ankstyvoje tyrimo ir vystymo stadijoje įvairiuose universitetuose ir aukštų technologijų įmonėse. Jau yra pasirodę pirmosios komercinės augmentuotos realybės sistemos (pavyzdžiui, „Nomad Augmented Vision System“ iš „Microvision“), kurias vienas tyrėjas vadina „XXI amžiaus *Walkman'u*“ (Na, „Sony“ taip vadina savo būsimą PSP :)). Šios sistemos ne tik bando uždėti grafiką ant tikros aplinkos realiu laiku, bet ir keisti šią grafiką, kad atitiktų vartotojo galvos ir akių judėjimą, kad grafika visada atitiktų perspektyvą.

Kad augmentuotos realybės sistema veiktų, reikia trijų komponentų:

Ant galvos dedamo ekrano (*head mounted display*)

Sekimo sistemos

Mobiliosios skaičiavimo galios

Šios technologijos tyrėjų tikslas yra sujungti šiuos tris komponentus į vieną įrenginį, įdėtą į diržu kabinamą įtaisą, kuris be laidų perduotų informaciją displėjui, primenančiam paprastą akinių porą. Atidžiau pažiūrėkime į kiekvieną šių komponentų



Priaugintos tikrovės ekranai suprojektuos kompiuterio kuriamą grafiką į tikrą pasaulį.



Ankstyvas mobiliosios augmentuotos realybės sistemos prototipas.

ANT GALVOS DEDAMI EKRANAI

Sutrumpintai HMD. Kaip paprasti monitoriai, jie leidžia matyti tekstą ir vaizdą, kuriamą kompiuterio. Šie įtaisai leis mums stebėti grafiką ir tekstą, kuriamą priaugintos tikrovės sistemų. Kol kas

nesukurta daug HMD įtaisų, specialiai skirtų šiai technologijai. Dauguma dabartinių displėjų, primenančių slidininkų akinius, sukurti virtualiai tikrovei. HMD ekranus galima išskirti į du esminius tipus: vaizdo permatomumo ir optinio permatomumo. Vaizdo ekranai blokuoja žiūrovą supančią aplinką, o vaizdas perduodamas akinių išorėje pritaisytomis kameromis. Displėjaus viduje, vaizdas yra demonstruojamas realiu laiku, o ant jo uždedama grafika. Naudojant vaizdo kameras kyla vėlavimo problema: vaizdai nespėja prisitaikyti prie žiūrovo galvos judėjimo.

Dauguma kompanijų, sukūrusių optinio permatomumo displėjus, jau paliko verslą. Kai kurie tyrėjai naudoja „Sony" pagamintą permatomą displėjų, pavadintą „Glasstron". Bleiras MakIntyras, „Augmented Environments Lab", JAV, direktorius tiki, kad perspektyviausias displėjus yra „Microvision Virtual Retinal Display". Šis įtaisas iš tiesų naudoja šviesą, kad perduotų sukurtus vaizdus ant tinklainės staigiai judinant šviesos šaltinį skersai ir išilgai tinklainės. Šio displėjaus problema ta, kad jis dabar kainuoja apie 10 000 JAV dolerių. MakIntyro manymu tinklainės skenavimo displėjus yra perspektyvus todėl, kad jis gali būti mažas. Jis įsivaizduoja, kad paprastai atrodanti akinių pora turės šviesos šaltinį šonuose, kurie projektuotuos vaizdus į tinklainę.



Priaugintos tikrovės displėjai kol kas gan griozdiški, tačiau tyrėjai tiki, kad sugebės sukurti displėjus, atitinkančius akinių porą.

SEKIMAS IR ORIENTACIJA

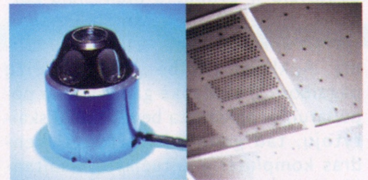
Didžiausias iššūkis, su kuriuo susiduria šios technologijos kūrėjai, yra poreikis žinoti, kur vartotojas yra atitinkamai pagal jo aplinką. Taip pat yra papildoma problema sekti vartotojo galvos ir akių judėjimą. Sekimo sistema turi atpažinti šiuos judesius ir projektuoti grafiką, susijusią su realaus pasaulio aplinka, kurią vartotojas mato bet kurią akimirką. Šiuo metu tiek vaizdo, tiek optiniai ekranai vėluoja perduodami ir uždėdami vaizdą dėl dabartinių sekimo technologijų trūkumų.

Kad augmentuota realybė galėtų pasiekti savo pilną potencialą, ji turi būti naudojama tiek viduje, tiek išorinėje aplinkoje. Šiuo metu geriausia sekimo sistema didelėms atviroms vietovėms yra „Global Posisioning System". Kaip bebūtų, GPS turi apie 10–30 metrų paklaidą, kas nėra blogai kalbant apie dideles schemas, tačiau nėra tinkama augmentuotai realybei, kuriai reikia milimetgrinio, ar net mažesnio tikslumo. Priaugintos tikrovės sistema būtų bevertė, jei grafika būtų projektuojama 10–30 metrų į šoną nuo mūsų matomo vaizdo.

Yra keletas būdų, kaip padidinti sekimo tikslumą. Pavyzdžiui, armija naudoja daugialypius GPS signalus. Taip pat yra skirtuminiai GPS, kurie naudoja tą pačia, jau tikrintą vietovę. Tada sistema panaudoja GPS gavėją su antena, kurios vietovė tiksliai žinoma ir suseka jūsų padėtį toje vietoje. Tai leis vartotojams tiksliai žinoti, kiek nukrypsta jų GPS gavėjai ir pagal tai pritaikyti savo augmentuotos realybės sistemą. Skirtuminių GPS tikslumas siekia metro dalis. Kuriama dar tikslesnė sistema — realaus laiko kinematinė GPS, kuri turėtų pasiekti centimetro paklaidas.

Mažose vietose sekimas yra lengvesnis, nei didelėse. Šiaurės Karolinos universiteto tyrėjai sukūrė labai tikslią sistemą, kuri veikia 50–ies kvadratinių metru plote. „HiBall Tracking System" yra optoelektrininė sistema, susidedanti iš dviejų dalių: šešių ant vartotojo uždėtų optinių sensorių ir infraraudonųjų diodų (LED), patalpintų specialiuose lubų skydeliuose.

Sistema naudoja žinoma LED išdėstymą, žinomą optinių sensorių geometriją ir specialų algoritmą skaičiuoti ir



„Hiball Tracking System" naudoja optinį jutimo įtaisą ir LED įterptas lubų plokštes, kad sektų judėjimą netolimu atstumu.

pranešti vartotojo poziciją bei orientaciją. Linijinį judėjimą sistema apskaičiuoja mažesne nei 0,2 milimetro paklaida, o kampinį judėjimą — mažesne nei 0,03 laipsnių paklaida, o vėlavimas siekia tik vieną milisekundę.

MOBILI SKAIČIAVIMO GALIA

Nešiojamai priaugintos tikrovės sistemai reikia daugiau galios, nei kurti stereo 3D grafiką. Taigi tyrėjai naudoja viską, ką gali, kad išlįstų iš nešiojamųjų ir asmeninių kompiuterių. Praktinės nešiojamosios 3D sistemos turėtų pasirodyti tik po poros metų, teigia MakIntyras.

TECHNOLOGIJOS PANAUDOJIMAS

Tyrėjams įveikus iššūkius, augmentuota realybė turėtų įsitraukti į įvairius mūsų gyvenimo aspektus. Jos potencialą galima naudoti beveik kiekvienoje pramonės šakoje. Pavyzdžiui, konstrukcijose piešti brėžinius su informacija tiesiai ant objekto, su kuriuo žmogus dirba; karo pramonėje ji gali kariams suteikti nematomą informaciją apie pastatus, dalinių judėjimus ir pan.; turistai, studentai ir kiti informacijos ieškotojai galėtų panaudoti šią technologiją realiu laiku gauti reikiamai informacijai apie matomą objektą. Galiausiai žaidimai — įsivaizduojate, kaip šaunu būtų perkelti žaidimus į išorę? Žaidimas galėtų būti projektuojamas į tikrą jus supantį pasaulį, o jūs būtumėte vienu iš jo veikėjų. Vienas australų tyrėjas sukūrė žaidimo prototipą, su priauginta tikrove sujungiantį „Quake". Universiteto miestelio modelis įdėtas į žaidimo programinę sistemą. Dabar su šia sistema jis gali vaikščioti po miestelį bežaisdamas „Quake" jo aplinkoje.

CD-R naudojimas Lietuvoje

Lapkričio ir gruodžio mėnesiais žurnalas „Hakeris" ir „ACME" rengė skaitytojų apklausą apie CD-R naudojimą. Apklausa (ne be „ACME" prizų pagalbos :)) susilaukė gana didelio populiarumo: apklausta beveik 2000 skaitytojų, tad galima įsivaizduoti bendras kompiuterių entuziastų, skaitančių žurnalą „Hakeris", CD-R naudojimo tendencijas.

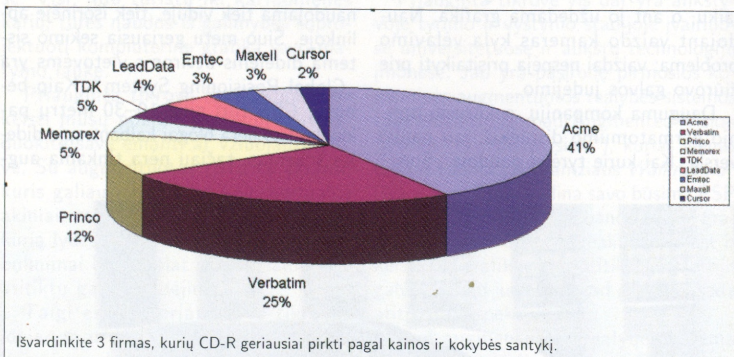
Anketa buvo gana glausta, užduodami klausimai — paprasti. Svarbiausia buvo išsiaiškinti, kokiu tikslu skaitytojai naudoja CD-R diskus. Paaiškėjo, kad populiariausios saugomos laikmenos pasiskirsčiusios gana tolygiai. Vienodas dėmesys skiriamas muzikai, filmams ir duomenims, kiek mažesnis — žaidimams.

Populiariausiu CD-R gamintoju tapo „ACME". Jos produkciją renkasi beveik pusė apklaustųjų. Taip pat gan populiarūs „Verbatim" ir „Princo" CD-R diskai. Likusieji gamintojai, galima sakyti, nėra tokie populiarūs, — juos renkasi nedidelis skaičius „Hakerio" skaitytojų. Lygiai taip pat gamintojai pasiskirstę ir pagal CD-R kainos ir kokybės santykį. Geriausiai sugebančia suderinti kainą ir kokybę pripažinta „ACME", nuo jos gana žymiai atsilieka „Verbatim" ir „Princo". Likusieji gamintojai šiuo atžvilgiu taip pat nėra populiarūs.

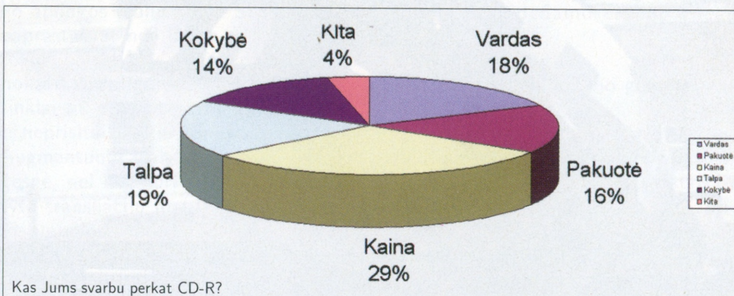
Į klausimą, pagal ką pirkdami renkasi CD-R, skaitytojai atsakė nevienareikšmiškai: svarbiausias kriterijus yra kaina, tačiau didelis dėmesys skiriamas talpai, vardui, pakuotei ir kokybei.

Ryškiausias tendencijas galima pastebėti ne pačių CD-R, o jų įrašinėjimo programų pasirinkime. Čia praktiškai vienvaldė yra „Nero" programa – ją renkasi daugiau nei 82 % skaitytojų. Likusiomis programomis naudojasi vos keletas procentų apklaustųjų.

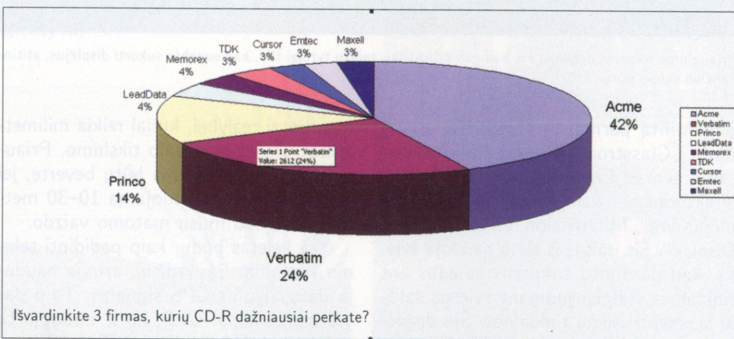
Panašios apklausos buvo vykdomos ir kaimyninėse Baltijos šalyse. Apklausta beveik tūkstantis latvių ir tiek pat estų, o apklausų rezultatai labai panašūs. Visur pirmauja „ACME", skiriasi tik jį besivejantys gamintojai Estijoje. Čia gana populiarūs ir gerai vertinami „Platinum" bei TDK CD–R diskai.



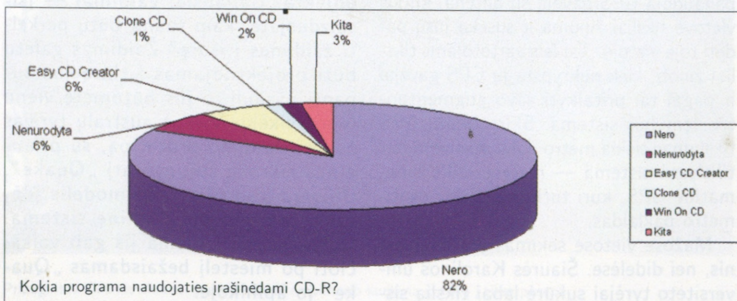
Išvardinkite 3 firmas, kurių CD-R geriausiai pirkti pagal kainos ir kokybės santykį.



Kas Jums svarbu perkat CD-R?



Išvardinkite 3 firmas, kurių CD-R dažniausiai perkate?



Kokia programa naudojaties įrašinėdami CD-R?

SHUT DOWN



inpoc

SMS FLIRTAS

Flirtuok nevaržomai

Nusibodo šalti vienam(-ai)?
Susirask draugą, kuris
Tave sušildys!

1. Rašyk žinutę: EXE FLIRTAS
Pvz.: EXE FLIRTAS
2. Siųsk numeriu: **1351**
3. Sek tolimesnius nurodymus.

Flirto komandos:

F HELP	Pagalba
F IESKOK	Ieškok draugų
F IESKOK <lytis> <amžius>	Kad ieškoti flirto partnerio, siųsk SMS: F IESKOK M 18-25 (M/V lytis, 18-25 amžius) Pvz.: F IESKOK V 23 (Jei ieškai 23 m. vaikino)
F GET <nick>	Gauk nurodyto nicko aprašymą.
CHAT <nick> <tekstas>	Radai patinkantį žmogų? Nori nusiųsti jam žinutę? Siųsk SMS: CHAT <nickas> <tavo tekstas> Pvz.: CHAT grazuole Labas, kaip gyveni? Is kokio tu miesto?
F PASYVUS	Baigti žaidimą
F AKTYVUS	Iš naujo pradėti žaidimą
F BLOKUOK	Užblokuok asmenį, kuris tau nepatinka
F ATBLOKUOK	"Atblokuoti" prieš tai užblokuotą nicką

Paslauga gali naudotis visi OMNITEL, Bitė GSM ir TELE2 abonentai! Kaina 1 Lt

ACTEKŲ HOROSKOPAS

Neįtikėtina NAUJIENA!



Greičiau sužinok savo ACTEKŲ HOROSKOPĄ

1. Rašyk žinutę: EXE ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus
Pvz.: EXE ACTEKAI 23.12.1985
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

ORAKULAS

Rask atsakymą



Ar Jis man ištikimas?
Kada rasiu geresnį darbą?
Ar pasiseks rytojaus susitikimas?

Tu pateiki klausimą ORAKULUI ir gauni jo spėjimą. Prisimink, kad ORAKULO atsakymai yra tik užuominos į galimą sprendimą.

1. Rašyk žinutę: EXE ORAKULAI tavo klausimas
Pvz.: EXE ORAKULAI ar jis man istikimas
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

100% MEILĖS TESTAS

Ar myli?



Įsitikinkite, ar jūs tinkate vienas kitam

1. Rašyk žinutę: EXE LOVE tavo vardas ir draugo vardas
Pvz.: EXE LOVE Adomas Ugne
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

LIKIMO SKAIČIUS

Įsitikink



Likimas yra užkoduotas Tavo varde...
Perskaityk jį!

1. Rašyk žinutę: EXE LIKIMAS tavo vardas pavardė
Pvz.: EXE LIKIMAS Lina Petrauskaite
2. Siųsk numeriu: **1352**

Sužinok savo ir savo draugo likimo skaičių ir charakterių panašumus

1. Rašyk žinutę: EXE LIKIMAS tavo vardas pavardė ir draugo vardas pavardė
Pvz.: EXE LIKIMAS Lina Petrauskaite ir Algis Gedeika
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SEX kalkuliatorius

Tikrai karštas



Aistringas, provokuojantis!

1. Rašyk žinutę: EXE SEX tavo vardas ir draugo vardas
Pvz.: EXE SEX Laimis Jurga
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SMS svarstyklės

Pasisverk



STORA? PLONA? DIETA? DESERTAS?

1. Rašyk žinutę: EXE KMI ūgis (cm) svoris (kg)
Pvz.: EXE KMI 178 75
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

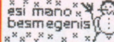
! Tekstinės paslaugos tinka visiems telefonų modeliams.
Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą paskambinkite:
1566 - Omnitel arba 1501 - Bitė GSM. Pagalbos TEL. (85) 274 20 02

ATVIRUKAI

Nustebink draugą!

NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110.
SONY-ERICSSON: T100, T300, T310, T610.


EXE P SANTA7



EXE P KALEDOS


EXE P PADAUGINAU


EXE P YEEHAW


EXE P MC

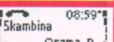

EXE P MUSICSIGN


EXE P TUSAS


EXE P MELONS


EXE P KIK


EXE P SURIS



EXE P SKAMBOSAM


EXE P SALDZIU


EXE P MYLIU


EXE P RALLYCAR2



EXE P EIKTU



EXE P ATEIK


EXE P SCREAM2


EXE P CIATAU



EXE P XXX



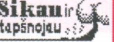
EXE P AHGOOD



EXE P YAHOOO



EXE P HISEXY


EXE P PAXIUS


EXE P DZIGIDZIGI

Atsisiųsk atviruką:

1. Rašyk žinutę: EXE P TUSAS
Nusiųsk draugui: EXE P TUSAS 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

LOGOTIPAI

Išrink geriausią!

NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5110, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310,7110, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110.
SONY-ERICSSON: T100, T300, T310, T610.


EXE L MOKYKIS

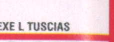

EXE L BESMEG



EXE L GANGSTA3


EXE L XMAS8


EXE L PIKTAMUSE


EXE L TUSCIAS


EXE L AKYTES


EXE L TIGER2

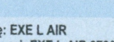

EXE L GALVOS

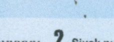

EXE L LUVSMILE


EXE L AIR


EXE L PINGUIN


EXE L VILKAS


EXE L PEDUTES2


EXE L POZ


EXE L SLIUZIUS


EXE L NARKLYS


EXE L STRIPTIZAS

Atsisiųsk logotipą:

1. Rašyk žinutę: EXE L AIR
Nusiųsk draugui: EXE L AIR 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

Naujiena!

NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6600, 7210, 7210, 7250, 7650, . Sony-Ericsson: T68, T68i, T300, T310, T610, T630, Z600, P800, P900
Siemens: C60, M55, S55, SL55


EXE WALL GPLIKAS


EXE WALL SNOWMAN


EXE WALL ALUS

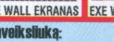

EXE WALL BALTAKATE

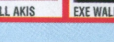

EXE WALL GMELITA

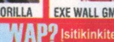

EXE WALL HAMER

EXE WALL MOTERIS

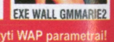

EXE WALL GZVEJAS


EXE WALL EKRANAS


EXE WALL AKIS


EXE WALL GORILLA


EXE WALL GMKRISTI


EXE WALL GMLILY

EXE WALL GMMARIE2

Atsisiųsk spalvotą paveiksliuką:

WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: EXE WALL LIUTAS1
Nusiųsk draugui: EXE WALL LIUTAS1 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

! Jei naudojatės "Sony-Ericsson" modelio telefonu, žinutės gale rašykite raidę E
pvz.: EXE WALL LIUTAS1 E

Spalvotų paveiksliukų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai

Kaina 5 Lt

MELODIJOS

Skambėk!

MONO MELODIJOS - NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310,7110, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110.
SONY-ERICSSON: T100, T300, T610, Z600.
POLIFONINĖS MELODIJOS - NOKIA: 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Sony Ericsson: P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z600.
Samsung: A800, C100, S300M, V200, X100. Siemens: C55, C60, M55, S55, SI55. Polifoninių melodijų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai

Jingle Bells	EXE M JINGLEB	EXE SUPER JINGLEB	T.Augulis- Kalėdų naktį tylią	EXE M KALEDUN	EXE SUPER KALEDUN
Geltona- Bučiuok, bučiuok	EXE M BUCIUOK	EXE SUPER BUCIUOK	Ice Cube- Good day	EXE M GOODDAY	EXE SUPER GOODDAY
Santa Claus Is Comming To Town	EXE M SANTA	EXE SUPER SANTA	Igoris Kofas- Ruduo	EXE M KRUD	EXE SUPER KRUD
Gorillaz- Clint Eastwood	EXE M CLINTEAST	....	ŽAS- ŽAS myli kiną	EXE M ZASMYLI	....
B'Avarija- Labai, labai	EXE M LABAI	EXE SUPER LABAI	Geltona- Bučiuok, bučiuok	EXE M BUCIUOK	EXE SUPER BUCIUOK
TV serialas Sopranai	EXE M SOPRANAI	EXE SUPER SOPRANAI	ŽAS- Tingiu	EXE M TINGIU	EXE SUPER TINGIU
Marijonas M.- 3 milijonai	EXE M TRYSM	EXE SUPER TRYSM	ATB- Let U Go	EXE M LETUGO	....
Mango- Drugelis	EXE M DRUGELIS	EXE SUPER DRUGELIS	Scooter- The night	EXE M TNIGHT	EXE SUPER TNIGHT
Kastaneda- Merginos	EXE M MERGINOS	EXE SUPER MERGINOS	Vanila Ice- Ice, Ice Baby	EXE M ICEBABY	....
A. Mamontovas- Meilė laisva	EXE M MLAISVA	EXE SUPER MLAISVA	50 Cent- P.I.M.P.	EXE M PIMP	EXE SUPER PIMP
Britney Spears- Me Against The Music	EXE M MEAGAINST	EXE SUPER MEAGAINST	Eminem- Sing for the moment	EXE M SINGFOR	EXE SUPER SINGFOR
Liaudies daina- Du gaideliai	EXE M DUGAID	EXE SUPER DUGAID	The Rasmus- In the shadow	EXE M RMS	EXE SUPER RMS
Delfinai- Žvaigždė	EXE M ZVAIG	EXE SUPER ZVAIG	Blondie- Good Boys	EXE M GOODB	EXE SUPER GOODB
Gegutės kukavimas	EXE M GEGUTE	EXE SUPER GEGUTE	Dido- White Flag	EXE M WFLAG	EXE SUPER WFLAG
LUKA- Viens, du lengvu žingsniu	EXE M VIENSDU	EXE SUPER VIENSDU	Kastaneda- Sombrero	EXE M SOMBR	EXE SUPER SOMBR
Ogis ir tarakonai	EXE M OGIS	....	Bjaki-Buki (Bremenskije muzikanti)	EXE M BJAKIBUKI	....
50 Cent- In Da Club	EXE M INDACLU	EXE SUPER INDACLU	G&G sindikatas- Pasaulis gali būti	EXE M PGB	EXE SUPER PGB
Outkast- Hey Ya!	EXE M HEYYA	EXE SUPER HEYYA	Scooter- Maria (I Like It Loud)	EXE M MARIAL	EXE SUPER MARIAL
ŽAS- Mes laimėsim	EXE M LAIMESIM	EXE SUPER LAIMESIM	Iš serialo BRIGADA	EXE M BRIGADA	EXE SUPER BRIGADA
B'Avarija- BARAS TV ŠOU	EXE M BARAS	....	Mantas- Natural blond girls	EXE M NBG	EXE SUPER NBG
Rytis Cicinas- Meilės laivas	EXE M MEILESLAIV	EXE SUPER MEILESLAIV	Black Eyed Peas- Where Is The Love?	EXE M WHEREIS	EXE SUPER WHEREIS
One T- The Magic Key	EXE M THEMAGI	EXE SUPER THEMAGI	Carlsberg dainelė	EXE M CARLSBERG	....
Benny Benassi- Satisfaction	EXE M SATBEN	EXE SUPER SATBEN	Scooter- Ramp	EXE M RAMP	EXE SUPER RAMP
ŽAS- Gaivi daina	EXE M GAIVI	EXE SUPER GAIVI	A. Mamontovas ir Atlanta- Kregždutės	EXE M KREGZD	EXE SUPER KREGZD
Geltona- Apkabink mane	EXE M APKABINK	EXE SUPER APKABINK	M. Mikutavičius- Aš miręs	EXE M ASMIRES	EXE SUPER ASMIRES

Atsisiųsk melodiją:

1. Rašyk žinutę: EXE M THEMAGI
Nusiųsk draugui: EXE M THEMAGI 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

Atsisiųsk POLIFONINĘ melodiją:

WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: EXE SUPER THEMAGI
Nusiųsk draugui: EXE SUPER THEMAGI 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt

Jei dešrą pardavinėtų kaip programinę įrangą, po permatoma pakuote būtų tokios vartotojo taisyklės:

1) gamintojas negarantuoja produkto suderinamumo su organizmu ir nėra atsakingas už vartojimo pasekmes;
2) vartotojui draudžiama tyrinėti dešros sudėtį (pavyzdžiui, ieškoti žiurkių uodegų);
3) pirkėjas gali suvalgyti dešrą, tačiau vis tiek netaps jos savininku;
4) vartoti dešrą gali tik vienas vartotojas;
5) pirkėjas dešros niekam negali parduoti;
6) gamintojas negarantuoja, kad produktas yra be „klaidų" (pavyzdžiui, kalio cianido priemaišų);
7) atsakomybė už pirkėjo sveikatą negali viršyti dešros kainos;
8) perpjaudamas pakuotę, pirkėjas sutinka su šio susitarimo sąlygomis.

Nauji virusai

Dėmesio! Internete pasirodė nauji, ypatingi virusai. Jų beveik neįmanoma susekti, todėl primygtinai siūlome susipažinti su jų veikimo principais ir laiku pastebėti galimą įsibrovėlį.

„Politiškai korektiškas" virusas niekada savęs nevadina „virusu". Apie save jis kalba kaip apie "elektroninį mikroorganizmą".

„Gyvybės teisės" virusas, nepaisant failo senumo, niekada neleis jo ištrinti. Jei bandysite jėga sunaikinti failą („erase" ar pan.), jis pirmiausia pareikalaus pasikalbėti su konsultantu apie galimas alternatyvas.

„Arnoldo Švarcenegerio" virusas terminuoja jūsų darbą ir tada dingsta. Jis grįš.

„Vyriausybinės ekonomikos" virusas: niekas neveikia, bet jūsų diagnostinė – programinė įranga sako, kad viskas puiku.

„Biurokratinis" virusas padalina jūsų kietąjį diską į šimtus mažučių padalinių, kurių kiekvienas iš esmės nieko nedaro, tačiau tikina, kad yra svarbiausia kompiuterio dalis.

„Rinkos tyrimų" virusas: 60 % apkrėstų PC praras 38 % duomenų per 14 % laiko (su galima „plius – minus "3,5% paklaida).

„Teksaso" virusas pasistengia, kad jis pats būtų didesnis už bet kurį kitą failą.

„Froido" virusas: jūsų kompiuteris tampa „apsėstas" savo paties motinine plokšte.

„Elvio" virusas paverčia jūsų kompiuterį storu ir tingiu, tada susinaikina tam, kad vėl atsirastų Amerikos prekybos centruose.

„Nike" virusas — tiesiog tai daro.



Anekdotai

Vilnius. Skambutis į ofisą. Administratorius pakelia ragelį:
- Kompanija BM, laba diena!
- Čia pas jus „printerius" keičia?
- Taip, pas mus.
- O kaip jus rasti?
- Žinote, kur „Konarskio" autobusų stotelė?
- Taip, žinau.
- Tai va, išlipate iš autobuso ir stojate į eilę...

Plaukioja auksinė žuvelė akvariume, liūdna tokia. Kita žuvelė jos klausia:
- Ko tokia liūdna?
- Ech, mane hakeris pagavo.
- Na ir kas?
- Nulaužė jis mane,– anksčiau tris norus išpildydavau, dabar iki begalybės turiu pildyt!!!

Paėmė programuotoją į armiją karininku. Tas sustatė karius į eilę ir komanduoja:
- Nuliniais – pirmais išsiskaičiuot!

Baigė programuotojas universitetą ir „įsitaisė" į darbą. Viršininkas klausia:
- Jūs „stiprus" programuotojas?
- Na, kaip čia pasakius...
- Tai ar „stiprus"?
- Na, taip.
- Tada nešiosite kompiuterius.

Namie sugedo unitazas. Atėjo dėdė Petras – santechnikas. Pažiūrėjo, atsiraitojo rankoves ir ... ranką į unitazą. Maišė jis ten ranka, maišė, o visa tai stebėjo dešimties metų berniukas. Dėdė Petras ištraukė iš unitazo gabalą š. ir vanduo tuoj pat nusileido — viskas tvarkoje.
Dėdė Petras ir sako berniukui:
- Matai, mažas, čia tau ne internete naršyti!

Jei programuotojas eina į darbą trečią valandą dienos, reiškia — jis atostogauja.

Kalba programuotojai:
- Įsivaizduok, kad turi 1000 litų...
- Ne, palauk, suapvalinam iki 1024.

Programuotojas:
- Šiandien sūnaus gimtadienis!
- Ir kiek suėjo?
- 1024 dienos !

Kino teatruose pasirodė naujas Disnėjaus filmas „Bug's Life - programuotojų kronikos".

„Windows" — žodis, kilęs iš apačių kalbos. Vertimas reiškia: „Baltasis žmogus, žiūrintis pro stiklinį ekraną į smėlio laikrodį".

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:

UAB „Indiza", Draugystės g. 15, LT-3031 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

Taip pat laukiame laiškų ir dovanų :).

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir t.t.):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

GERIAUSIAS 2003-ĮJŲ METŲ ŽAIDIMAS:

Mūsų „elektroniniai kontaktai":
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

SKELBIMAI

Parduodu klavišinį sintezatorių „YAMAHA PSR-330". Gerai išlaikytas, japoniškas, 5 oktavų klaviatūra, yra „midi in/out" (kompiuterio jungtis), 288 instrumentų balsai, daugybė funkcijų,didelis ekranas. Pridėsiu beveik nenaudotą „midi" kompiuterio laidą (90Lt). Kaina be laido 900Lt, galima derėtis :) El. paštas: vytstraizys@takas.lt.

Parduodu mažai naudotą (tik savaitę) „Force Feedback GT" vairą. Kaina parduotuvėje - 329 Lt, parduosiu pigiau. Yra pedalai, pavarų rankenėlė, vibracija, 12 valdymo mygtukų, „driver'ių" CD. Reikalauja USB jungties. Kreiptis el. paštu: tomas@butent.lt arba mob. tel. (687) 79888 kasdien po 15 val.

Noriu pirkti visas „Baldur's Gate" dalis, „Ice Wind Dale" I dalį bei šių dalių „expansion pack'us". CD būtinai turi būti angliški. Taip pat perku „Heroes IV" bei visus šios dalies praplėtimus. Galiu atsiimti iš Vilniaus ir Ukmergės. Tel.: (677) 38238, Andrius, Ukmergė.

Noriu susipažinti su 15-17 metų merginomis, kurioms patinka RPG, RTS ir Action žanrai. Mano el. paštas: manfredunas@one.lt.

Parduodu vaizdo plokštę „GeForce Ti4200 Palit Daytona" 128 MB atminties. Tel.: (685) 31696, Valentinas, Vilnius.

Norėčiau „FIFA 2004" ir „Need For Speed Underground". Keisčiau į kitus žaidimus. Tel.: (687) 67552, Evaldas.

Žiauriai reikia „Might and Magic VII: For Blood and Honor". Gal kas turit (Kaune)? Nupirkčiau. Tel.: (37) 240532, Mantas, Kaunas.

Parduodu „VA PlayStation" žurnalus. Turiu numerius nuo 2002.03 iki 2003.07. Tel.: (610) 89817, Aurelijus, Alytus.

Parduodu „The Fate", „Siege of Avalon", „Komandyr", „Rollcage", „Drakan", „Railroad Tycoon II", „Civilization III". Tel.: (677) 38238, Andrius, Ukmergė.

Parduodu arba keičiuosi žaidimais. Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu „PlayStation: 94" CD: 3 pulteliai, 2 atminties kortelės. Naudotas. Kaina 430 Lt. Tel.: (5) 2708837, Romas, Vilnius. Skambinti po 16 val.

Parduodu žaidimus: „Max Payne 2", „Need For Speed Underground", „The Simpsons Hit and Run", „NBA 2004", „FIFA 2004", „NHL 2004". Tel.: (682) 95745, Rolandas, Nemenčinė.

Parduodu įvairius žaidimus arba keičiu į kitus. Perku „Star Wars: Knights of the Old Republic", „LOTR: Return of the King". Tel.: (650) 99312, Vladislav, Vilnius.

Jeigu kas nors žino, kaip pereiti daugiau nei 95 % „GTA: Vice City", prašau paskambinti. Tel.: (675) 40941, Andžėjus.

Parduodu AK žaidimus. Tel.: (613) 16030, Vaidas, Kėdainiai.

Perku bet kurią „Tony Hawk's Pro Skater" dalį. Tel.: (676) 63512, Ričardas, Kaunas.

Parduodu žaidimus: „From Dusk till Dawn", „GTA: Vice City", „We Were Soldiers" ir kt. Tel.: (652) 25484, Vytautas, Elektrėnai.

Parduodu žaidimus: „Warcraft III", „Drakonų Kova Z", „Hitman II", „Sims Holidays", „Sims Superstar", „Worms Armageddon", „Heroes III" papildymas. Tel.: (687) 09180, Andrius, Ignalina.

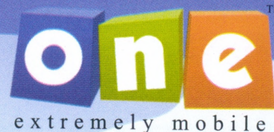
Parduodu vairą „Dexxa". Tel.: (678) 14448, Martynas, Alytus.

Keičiuosi ir parduodu žaidimus. Tel.: (37) 267178, Mindaugas, Kaunas.


inpoc

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

DAUGIAU EMOCIJŲ SU WWW.ONE.LT

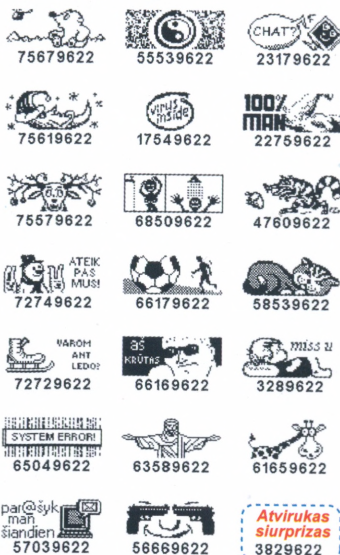


extremely mobile

LOGOTIPAI



ATVIRUKAI



MELODIJOS

Enrique Iglesias: Amor Gitano 77069622
The Little Drummer Boy 77059622
Dido: Life For Rent 77019622
Korni: Plakala bereza 76889622
Mango: Pumpurėliai 76879622
Ryan Paris: Dolce Vita 76859622
Outcast: Hey Ya 76849622
Red Hot Chili Peppers: Fortune Faded 76839622
Blue feat. Stevie Wonder: Signed, Sealed, Delivered 76819622
Laze: Steppin' Out 76769622
Skliautai: Kalėdos 76219622
Amberlife: In Your Eyes 76209622
Žygo-X: Vanilinis lietus 76189622
Asta Pilypaitė: Šypsena 76179622
Gloria Gaynor: I Will Survive 76169622
Andrius Mamontovas: Meilė laisva 76059622
Taja: Vakare 76039622
G&G Sindikatas: Pasaulis gali būti 76029622
Luka: Viens, du lengvu žingsniu 76019622
No Doubt: It's My Life 75889622
Justin Timberlake: I'm Lovin' It 75849622
Atomic Kitten: Ladies Night 75829622
Annie Lenox: Wonderful 75819622
Sean Paul: I'm Still in Love With You 75779622
Christina Aguilera: A Voice Within 75769622

DOVANĖLĖ DRAUGUI

Norėdami nusiųsti logotipą, melodiją ar atviruką savo bičiuliui, **po kodo padarykite tarpą** ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 29622 6XXXXXXX).

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, MELODIJĄ AR ATVIRUKĄ — KAINA 1.95 Lt

1. Parašykite žinutę su kodu. **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefonams nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 29622s arba 29622e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1322**.

NOKIA
2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

SIEMENS
A50, A52, A55, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, M55, MT50

ERICSSON
T65, T68i

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Norėdami užsisakyti **GPRS** paskambinkite: **1566 - Omnitel** arba **1501 - Bitė GSM**.

1. Parašykite žinutę su melodijos kodu ir jo gale pridėkite **P** (pvz., 1649622p). Nusiųskite šią žinutę į numerį **1323**.
2. Gaukite SMS su nuoroda, iš kurios atsidarykite polifoninę melodiją.

Polifoninės melodijos kaina 3 Lt.

NOKIA
3100, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650

SIEMENS
C55, M55, S55

SAMSUNG
C100

Paslauga galima **Omnitel** ir **Bitės GSM** klientams, išskyrus **EXTRA** vartotojus. Jei iškilo klausimų, rašykite mums one@one.lt

FONO PAVEIKSLĖLIAI



KAD GAUTUMĖTE FONO PAVEIKSLĖLĮ

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Norėdami užsisakyti **GPRS** paskambinkite: **1566 - Omnitel** arba **1501 - Bitė GSM**.

1. Parašykite SMS su kodu. Nusiųskite šią žinutę į numerį **1323**.
2. Gaukite SMS su nuoroda, iš kurios atsidarykite fono paveikslėlį.

Fono paveikslėlio kaina 3 Lt.

NOKIA
3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650

SIEMENS
M55, S55

Paslauga galima **Omnitel** ir **Bitės GSM** klientams, išskyrus **EXTRA** vartotojus. Jei iškilo klausimų, rašykite mums one@one.lt

Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų fono paveikslėlį atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone **Naršyklė - Paslaugų dėžutė** (**Nokia** telefonuose) arba **Pramogos - Internetas - Gauta** (**Siemens** telefonuose).